

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR 17

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo

29 Kč

III

MIGHT AND MAGIC



ULTIMA UNDERWORLD

BODY BLOWS



SPACE QUEST V
CHAOS ENGINE
DUNE II

SHADOW OF THE COMET

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy



Commodore

DODÁVÁME CELÝ
VÝROBNÍ PROGRAM

FIRMY

C Commodore

VČETNĚ ŘADY

PC PROFI-LINE

(100% KOMPATIBILITA
S IBM)

AMIGA 500

AMIGA 500 PLUS

AMIGA 600 a 600 HD 30 MB

AMIGA 1200

FLOPPY PRO AMIGU

TV MODULÁTOR A 520

MONITOR A 1084S COLOR STEREO

ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

C 64 GAME SET

FLOPPY 1541 II

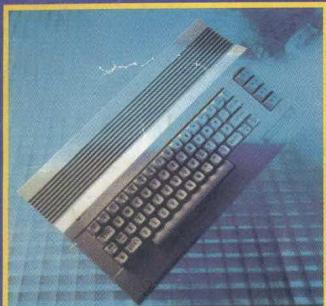
DATARECORDER 1530

MYŠ PRO C 64

TISKÁRNA MPS 1270 INKJET

TISKÁRNA MPS 1230

HRA NA DISKETĚ PRO C64



Široký výběr joysticků firmy QUICKJOY pro
všechny druhy počítačů

SV 119 Junior

SV 122 II Quickjoy

SV 123 III Supercharger

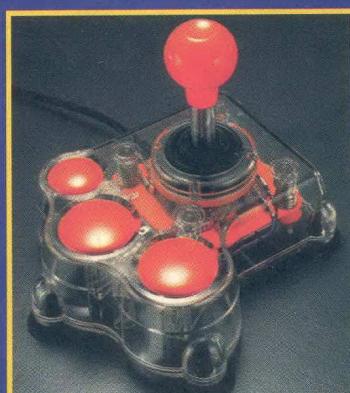
SV 125 V Superboard

SV 133 Megastar

SV 201 M5 pro IBM PC

SV 202 M6 analog pro XT/AT

Celkem dodáváme 20 typů.



MS-DOS emulátory

pro Amigu 500:

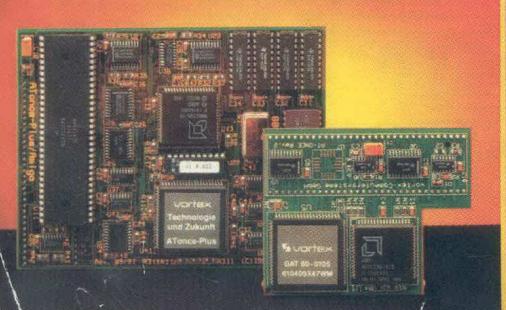
ATonce 286/8 MHz

ATonce 286/16 MHz

pro Amigu 2000-4000:

Approx 386SX/25 MHz

ZA BEZKONKURENČNÍ CENY



INFORMUJTE SE
O POSKYTOVANÝCH
SLEVÁCH
PRO PRODEJCE
A DEALERY

PRODEJNA:

Sofijské nám.

Praha 4

tel: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27

Praha 1

tel.: (02) 220645

fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27

Praha 1

tel.: (02) 220645

fax: (02) 220645

OFFICID WASHINGTON:

1735 20th street

Washington DC 20009

U.S.A.

tel. 001-202-2231066

Presto·CS

Commodore

FAX/TEL.: 02/791 60 18

TEL.: 02/825 74 84

TEL.: 02/791 36 01



NEJNIŽŠÍ CENY!!!

Ceny včetně DPH

Od 15. 5. další slevy

Commodore 64 8 bit, 64 KB.....	3.250,- Kč
Amiga 500 16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš.....	10.290,- Kč
Amiga 600 16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš.....	10.290,- Kč
Amiga 1200 32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš ..	17.990,- Kč
Amiga CDTV 1 MB, FDD 3,5", CD ROM, myš, klávesnice	12.990,- Kč
Monitor 1084 S barevný stereo monitor.....	9.850,- Kč
Diskety 3,5 DD	149,- Kč
Diskety 3,5 HD	235,- Kč
BASF 5,25 DD extra BASF.....	75,- Kč

Joysticky:

SV 119 až SV 227.....**od 148,- Kč**
(atd.) + mnoho doplňků

**při nákupu nad 6 000,- Kč joystick nebo diskety
ZDARMA**

1 rok záruka

Obchodníkům výrazné slevy!!!

**Zboží zasíláme na dobírku a též si jej můžete vyzvednout
v naší prodejně v Praze.**

HITPARÁDA

PC

AMIGA

ATARI ST

ATARI XL

C-64

EXCALIBUR přímo k Vám!

Excalibury od čísla 7 až po 17 nebo ještě nevyšlá čísla si můžete zajistit přímo od vydavatele za přízničovou cenu 24 Kč. Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte 5 Kč a získáte jistotu, že Excalibur bude Váš. Není to vůbec složité. Stačí na složenku typu C napsat adresáta: PCP - Excalibur, Box 414, 111 21 Praha 1, ČITELNĚ vyplnit odesílatele (včetně PSČ), na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srovnatelně napsat jaká čísla si předplácíte, vynásobit jejich počet cenou 24 Kč a sečíst. Můžete si současně předplatit stará i nová čísla (maximálně 12 nových čísel). Příklad: „Ex 11, 14, 15, 16 = 4 x 24 = 96 Kč“ nebo „od Ex 18 dvacet čísel = 12 x 24 = 288 Kč.“ Pak bude dostávat Excalibur poštou na Vámi uvedenou adresu a odpadnou problémy s jeho sháněním. Navíc budeme Excalibur odesílat o několik dní dříve, než bude v prodeji. Ještě více výhodné je tzv. DOUBLE, kdy zaplatíte za jedno číslo pouhých 20 Kč a budete dostávat současně dvě stejná čísla Excaliburu - jedno pro kamaráda nebo kolegu či manželku a druhé pro Vás. Příklady: „Double Ex 9, 14 a 15 = 6 x 20 = 120 Kč“ nebo „double Ex 6, 8, 12, 18 - 23 = 18 x 20 = 360 Kč“.

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

EXCALIBUR KUPUJETE, ALE CO TO?

EXCALIBUR je nyní k dostání na více místech, než v minulosti. Náklad dosáhl 25.000 výtisků, od našich distributorů se vrací jen malá část. Váš zájem o EXCALIBUR nás těší. Ale... Vy kamelotovi zaplatíte, ale my často od distribučních firem peníze nedostaneme. Snad někdy zaplatí, kdo všemožně. Soukromé distribuční firmy mají v oblasti svého působení monopol, takže si určují podmínky podle toho, jak jím to nejvíce vyhovuje. Ovšem to můžou trpět jen velká mezinárodní vydavatelství, která jsou dostatečně kapitálově zajištěna. PCP je však malé soukromé české vydavatelství, které si prostě nemůže dovolit neplatit tiskárně a nechávat peníze distribučním firmám. „Ve vzdachu“ je množství peněz, se kterými nemůžeme manipulovat. Tím by mohla být ohrožena funkčnost našeho vydavatelství, zejména tištění dalších čísel EXCALIBURu. Proto jsme se rozhodli, že nebudeme dodávat EXCALIBUR tomu, kdo neplatí. Může se proto stát, že další číslo již na svém obvyklém místě nenajdete a je dost pravděpodobné, že nebude ani v blízkém okolí. Nejlepším řešením je EXCALIBUR si předplatit přímo u nás, neboť tím se vyhneme zbytečným a někdy neplatícím mezičlánkům. Pokud byste však neměli z jakéhokoliv důvodu chuť si EXCALIBUR předplatit, snad ho seženete u firem, kam dodávají naši společníci v distributori STRON, JRC a další. Takže: nemusíte se obávat, že EXCALIBUR nebude nikde k sehnání, ale nemusíte mít vždycky štěstí.

Pokud jste si již EXCALIBUR předplatili, jsou Vám určeny tyto následující řádky. Jak jsme již psali v minulých číslech, veškerá administrativa předplatného přešla zcela na naši firmu a proto rekonstruujeme databázi předplatitelů. Všechny letošní i část loňských předplatitelů jsme již zaevdovávali a nyní pracujeme na předplatiteli z první části roku 1992. Snažíme se, abychom všechno stihli do vydání EXCALIBURU číslo 18. Během pořizování dat se občas vyskytují některé nejasnosti, např. neoznačené útržky složenek, ze kterých nemůžeme zjistit, o jakou platbu se jednalo. Příště proto **vypíšte složenky pečlivě a pište čitelně!** Také nám posílete množství dopisu, které čteme a prověřujeme, ale nejsme schopni na všechny individuálně odpovídat. V našem zájmu i profesionální cíti je mít předplatitelskou službu 100% fungující a proto se nadále v případě jakéhokoliv nejasnosti písemně obraťte na P.O.Box 414, 111 21, Praha 1 nebo můžete volat na tel. 02/803245-8 linka 29. V obou případech Vás prosíme o stručnost, abychom neblokovali ostatní čtenáře.

Co najdete na štítku s adresou?

1. Čísla Excaliburu, která jsou v zásilce
2. Nové evidenční číslo předplatitele (používejte při dalším styku)

3. Výši Vašeho konta pro předplatné (při menší částce než 50,- Kč přiložíme složenku)
4. Vaši adresu

Prosíme Vás, abyste:

1. Psali čitelně - zásilka jinak může dojít chybně!
2. Připomínky, urgence, stížnosti atp. pište na korespondenční lístek (dopis).

PRE SLOVENSKÝCH ČITATEĽOV:

Bohužel s oddělením Slovenska nám vznikají problémy, které se negativně odráží v předplatném na Slovensko. Dodnes stál Excalibur 24 Kč pro jakéhokoliv předplatitele. Nyní je poštovné na Slovensko od 7 Kč nahoru, tudíž musíme od této chvíle pro nové předplatitele na Slovensku zvěhnut cenu na 29 Kč (u double 25 Kč). Předplatné lze uhradit bankovním převodem z Vaší banky na Slovensku na nás účet č. 411643/0300 (zašlete nám oznamení, co a kdy jste si objednali), nebo zaplacením složenou z území České republiky. Směrodatná pro nás je celková suma v Kč, která přijde na nás účet. Je možné, že se předplatné pro Slovensko ještě bude měnit podle toho, jaké budou podmínky v obou republikách a vztahy mezi nimi.

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 12.000 Kč

A5 - 6.000 Kč

A6 - 3.000 Kč

CENÍK DTP

16 stran.....	39.500 Kč
1 strana - komfortní.....	4.500 Kč
1 strana - složitá	3.000 Kč
1 strana - standard	2.000 Kč
grafický návrh 1 strana	2.500 Kč

Ceny jsou za barevnou stránku včetně scannování, layoutu i osvitu na film.

Adresa: PCP, box 414, 111 21, Praha 1

Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29

Tel. + Fax: 02/80 32 47-přímý-denně od 16^h do 22^h hod.(soboty, neděle celý den)

OBSAH

RECENZE

Alien 3	7
Batman Returns	7
Chaos Engine	9
Shadow of the Comet	8
Lethal Weapon	6
Clouds of Xeen	7
Sabre Team	11
Spherical	6
Body Blows	10
Jonathan	10
Hudson Hawk	11
No Second Prize	11

NÁVODY

Dune	26
Dune II	27
Eco Quest II	21
Gateway	31
History Line	30
Leura Bow II	22
Legends of Valour	24-25
Ringworld	29
Spece Quest V	28
Ultima Underworld II (1. a 2. část)	17-20
Veil of Darkness	23

VIDEOHRY

Sega Game Gear	14
Shinobi	14

Super Engine II	12
Din Don	12
Tiger Pilot	12
Kung-Fu	12
Ninja Spirit	12
Gunhed	12
PC Gengine 2	12

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů	32
Game centrum	32
Novinky	16
Soutěž A-B-Comp	32
Soutěž DATART International	14

INZERCE

A-B-Comp, a.s.	36
AMIGA INFO	34
Arcas	34
Datart International	15
Grada a.s.	5
JRC	12
IDCS Praha s.r.o.	34
PCP	26
PRINGTON	2
PRESTO	3
SINCO Photo s.r.o.	34
Sunpronic	13
Vision	33
Rádková inzerce	30

Vítejte
v EXCALIBURu č.17

BAF!!!

Jestliže ses, milý čtenáři, právě lekl, omlouváme se ti. Nemusíš se ale bát, nic zlého se ti nestane. Chceme jen upoutat tvój pozornost a přimět tě k přečtení následujících řádků dříve, než nahlédneš do tohoto EXCALIBURU. A jestliže ses vylekat nenechal, přečti si článek stejně. Ostatně, když už jsi ho jednou začal číst, nepřestaneš přece v polovině!

Na následujících řádcích se my, tvoje redakce, pokusíme objasnit ti některé skutečnosti a vysvětlit naše názory. Budeš-li dostatečně pozorný, dostane se ti dokonce i omluvy za naše nedostatky. Na tomto místě se snad již pravidelně budeme setkávat v každém čísle, abychom si vyřídili záležitosti čísel minulých a varovali tě před nástrahami čísel následujících. Takže směle do toho.

Až otočíš stránku, uvidíš nevidané věci. Ano, už zase něco nového. Proč už konečně jednou nenecháme tu tabulku hodnocení na pokoji? Proč ti nedovolíme zvyknout si na jeden způsob hodnocení a přicházíme s novými a novými změnami - hvězdičky, bodování, známkování, jiný tvar, jiné barvy a další zmatky a teď ještě tohle! Co to jen má znamenat? Proč to všechno? Kvůli tobě!!! Kvůli tobě, náš čtenáři, který čteš EXCALIBUR a ptáš se: "Proč dostala tahle hra tolik procent, když měla tyhle známky?"; „Co je to nápad?"; „Jak to, že má tohle málo a tohle hodně bodů?"; „Proč, jak, nač, zač, kde, kdy, v kolik, za kolik... (pardon, nechal jsem se unést)". Tobě vycházíme vstřík a kvůli tobě a tvým dopisům měníme naše tabulky. Tentokrát je ale naše rozhodnutí definitivní a nezvratné. Způsob hodnocení her zůstane stejný, ať s děje co se děje. Věř nám, že jsme si s vymýšlením tohoto způsobu hodnocení dali opravdu hodně práce a myslíme jsme na všechno.

Abychom předešli dalším stížnostem, upozorňujeme tě, milý čtenáři předem, že v příštím čísle chystáme ještě další změny, ale nechť ti jsme tě tentokrát příliš vylekat. Současné slovní označení kategorí her, jejich hodnocení a parametry budou příště nahrazeny symbolickými ikonami a vzhled našich tabulek se také poněkud změní.

A teď zase něco úplně jiného. Omlouváme se za chybu v redakčním impressu na páté stránce EX16. Už je všechno uvedeno na pravou míru a vypadá to tak, jak má. Do šestnáctého čísla se ale vloží ještě další chybíčky, které musíme napravit:

-na straně 12 došlo k politování-

hodnému překlepu v tabulce hodnocení HISTORY LINE 15. Správný údaj je 70% jako hodnocení.

-autorem recenze LEMMINGS II na straně 15 je Lukáš Hanka, nikol Andrew. Lukášovi se tímto omlouváme. I tady může dojít k omylu. -v těch podivných černých obdélníčcích na straně 21 měly být nápisy „DOPISY ČTENÁŘU“ a „GAME CENTRUM“. Vida jak je černobílý tisk základný.

-černobílý obrázek z FLASHBACKU na dvoustraně 22 a 23 nejsou chybou tisku! STUDIO 24, jež vytváří layout EXCALIBURU se vyjádřilo zhruba takto: „Na těch obrázcích stejně nebylo skoro nic vidět, tak jsme to zkousili zpracovat trochu umělecky...“. Bez komentáře.

-strana 27 je tragédií celého EXCALIBURU 16. Rozdíl mezi vzhledem mapy na počítači a vzhledem vytištěných map je obrovský. Proto jsme se rozhodli pro opětné vydání všech map ve větším měřítku. ULTIMA si tu trochu pozornosti jistě zaslouží.

Tímto jsme snad definitivně uzavřeli záležitosti EXCALIBURU 16 a můžeme se postupit do tohoto čísla. Co vás tedy tentokrát čeká?

Vylosování soutěží firem DATART a A-B-Comp a.s., na které již řada z vás jistě netrpělivě čeká. Hitparáda, která se tentokrát rozrostla o domácí automaty, na které nám můžete stále posílat své hlasby a měnit aktuální pořadí.

V oddělení recenzi se podíváme na pár horkých novinek jako SHADOW OF THE COMET, BODY BLOWS či BATMAN RETURNS, ale nezapomeneme ani na starší a úspěšné tituly. Máme místo i pro osmibity, a tak si na své přijdu majitelé menších počítačů.

Nemine vás ani povídání o domácích automatech a my se pokusíme o rozbor dalšího hracího automatu firmy SEGA, na který jsme se vás ptali v minulém kole SEGA soutěže - SEGA GAME GEAR.

Na vaše přání a četné dotazy také otiskujeme stránku SUPER-EXTRA-MEGA-COOL novinek, na které se můžete těšit v nejbližší době. Doufáme, že bude s naším výběrem spokojen.

Snad vás potěší i opětné a rozšířené vydání první části map na ULTIMA UNDERWORLD II. Někomu snad přijdu vhod návody na ECO QUEST II, LEGENDS OF VALOUR či VEIL OF DARKNESS.

A pokud s naší prací nebudeste spokojeni, napište nám do rubriky DOPISY ČTENÁŘU, které budeme nadále (snad) věnovat již více místa než v číslech minulých.

A jestli se budete cítit osamělí, nežádání a zakyslí, snad vám pomůže že naše (již snad pravidelná) rubrika nazvaná poeticky „ČÍTY“.

Tak a první úvodník máme za sebou. Doufáme, že se vám toto číslo bude líbit a přejeme vám mnoho šťastných chvil s EXCALIBUREM, u počítače, ale hlavně v životě. Nezapomeňte, že nejen počítačem živ je člověk, a běžte se občas trochu proběhnout na vzduch. Až doběhnete zpátky, setkáme se v EXCALIBURU č.18.

Vaše Redakce

NÁŠ TIP

Počítačová prodejna Z-SERVIS, Dukelských Hrdinů 42, Praha 7, nabízí každému, kdo si u ní zakoupí EXCALIBUR, 5% slevu na zboží, které prodává. Prima nápad!

EXCALIBUR 17 © Popular Computer Publishing, 1993. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Dan Farnbauer. GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT: Studio 24 f.y. PCP. TISK z dodaných přílohou: Polýgrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádáno příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zápisů povolené. Ředitelství pošti Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MÍČ 5 204, MÍČ 47 129. ROZŠÍRÚJE: PNS a soukromí distributori, STRON, PC-INFO a JRC, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6, tel. 02/354979. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v květnu 1993.

ODBORNÁ LITERATURA

GRADA
ŽÁDEJTE ZDARMA
KATALOG

více než 160 titulů!

NOVINKY GRADA

Za tajemstvím počítačových her

Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

98,- COMMODORE 64

Nepostradatelný a užitečný pomocník pro každého, kdo chce využít klády populárního počítače!

Grada a.s., Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/231 57 77, 231 00 51, fax: 02/231 43 87

190,-

Grada



Zzzzz, BUM, PRÁSK, Whíííí, Pssssss, Pchhhhhh, Bang, Ratatatata, Húúúúú.....

Tak tohle byla krátká ukázka ze hry LETHAL WEAPON, kterou vytvořila softwarová firma OCEAN roku 1992 jako reakci a konečně shrnutí všech třech dílů veleúspěšné série filmů se stejným názvem (tzn. LETHAL WEAPON I, LETHAL WEAPON II a LETHAL WEAPON III - red.). Jak jste si již jistě všimli, půjde pravděpodobně o hru akční a zřejmě se zde bude také tak trochu střílet. Ano, hádáte správně. LETHAL WEAPON je akční střílečka od začátku do konce. Jak to ale vypadá ve skutečnosti?

Kdo čeká užší souvislosti a spojitosti s filmem, bude pravděpodobně zkázan; shodný je pouze název a postavou obou hrdinů - policistů. Děj se zde téměř zcela vytratil a hra je pouze střílečkou „na motivy“ a nikoli „podle“ filmu. To samo o sobě ještě nijak nesmíruje (ale bohužel ani nijak nezvýšuje) její kvalitu, ale nám konečně nejde o to srovnávat film s hrou. Jak tedy hrá vypadá?

Jedná se o klasickou plošinovou střílečku. Hráč vyzbrojen pouze pistolí se vydává po spoustě úrovní plných padouchů. Cestou lze najít zásobníky do pistole, energii či speciální body. Nic neobvyklého. K dispozici jsou čtyři mise, jejichž poslání je vzdáleně inspirováno filmem; jednou vede cesta

do přístavního doku, kde se ukryvá skupina pašeráků, podruhé jsou to sebevražední fanatici v podzemí města, kteří hodlají vyhodit vše do povětrí. Další mise nás zavede do skladu, ve kterém únosci ukryvají důležitého svědka (je to údajně Leo Getz, jehož ve filmu hrál výborný Joe Pesci). Poslední policejní akce se odehrává v továrně na léčiva, kterou hodlají teroristé změnit na výrobnu omamných látek. Po splnění všech těchto misí nás čeká ještě poslední, poněkud překvapující a potom slavný konec.

Potud je vše v pořádku. Nesmíme zapomenout na slušnou grafiku, plynulý scrolling, spous-

toření a pohyblivé plošinky a podobně nesmysly, ale alespoň nepatrná Odpověď je jednoduchá; LETHAL WEAPON totiž patří mezi hry „nehratelné“. Její obtížnost je tak neuvěřitelně vysoká, že se vám stěží podaří dokončit jedinou úroveň, natož celou hru. Nepomůže ani systém přístupových hesel. Ve chvíli, kdy se z každé strany sesype hromada padouchů s plamenomety, bazookami, pistolemi a puškami bývá skutečně horko a taková situace nastává téměř na každém kroku. Je rovněž s podivem, jaké mají autoři představení o světě; je sice vysadou každé „plošinkové“ střílečky používat nejrůznější výtahy, pohyblivé plošinky a podobně nesmysly, ale alespoň nepatrná

LETHAL WEAPON

Název hry: *LETHAL WEAPON*

Firma: Ocean

Rok výroby: 1992

Typ hry: střílečka

Na počítač: Amiga, ST, C64,

Sinclair

Originalita: 30 XXXXXXXX

Zábava: 20 XXXXX

Prostředí: 40 XXXXXXXX

Grafika: 75 XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 70 XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 55 XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 48%

tu rozmanitých úrovní a pěkně prokreslené postavičky zloduchů s nejrůznějšími zbraněmi. Zajímavouškou je i možnost volby mezi postavou Martina Riggse (ve filmu Mel Gibson) a Rogera Murthaugha (Danny Glover). Hudba se v každé úrovni mění, ale bohužel ji nelze vypnout, takže se po chvíli dokonale zprotiví. Po programátorské stránce je hra profesionálně zvládnuta a zcela odpovídá standardu ostatních produktů firmy OCEAN. Ani tady nelze nic vytknout. Je tady ale jeden malý háček...

Jestliže se domníváte, že umíte hrát akční hry a máte je v oblibě, v žádném případě hru LETHAL WEAPON nikdy nehrájte!!! Proč?

dávka reálného odhadu není na škodu. Ze jsou na policejní stanici (poslední úroveň - kdo nevěří, ať tam běží a zkusi heslo ICCILP) výtahy, není nic neobvyklého. Nevadí ani, že nastupovat a vystupovat lze jen při krajním úsilí mohutným skokem s dábelským odrázem. Nechápu ale, že mezi dvěma sousedními kancelářemi je prázdný prostor vyplněn čtyřmi a více výtahy, které se velmi rychle pohybují. Přeskakování z jednoho do druhého vyžaduje ocelové nervy a klidnou povahu (když člověk spadne z posledního výtahu, začíná od začátku). Já vím, že policisté jsou tvrdí hoši, ale co je moc, to je moc!

To nejlepší nakonec. Po dokončení hry na vás čeká osm pěkných digitalizovaných obrázků z filmu. Protože jsme přesvědčeni o tom, že hráč není možné dohrát bez tréninku, obrázky jsme pro vás ze hry „vytáhli“. Tyto obrázky jsou také tou jedinou hodnotou, o kterou přijdete, když hrá LETHAL WEAPON nikdy neuvidíte... ICE

V prvním kole čtenářské soutěže (EXCALIBUR 15) jsme po vás mimo jiné chtěli vymenovat alespoň deset počítačových her, ve kterých se vyskytuje drak. Otázka nebyla nijak obtížná a ráda z vás na ni odpověděla správně (jak si ostatně můžete přečíst na jiném místě tohoto EXCALIBURU). Her s draky je skutečně nepřeberné množství, a tak není nic téžšího jich pár vymenovat. Velký zájem o naši soutěž nás samozřejmě moc potěšíl a doufáme, že stejně potěší i výherce tohoto kola. Udivila nás ale jiná věc; ani na jednom z korespondenčních lístků se neobjevilo jméno jedné vynikající hry, kterou vytvořila firma RAINBOW ARTS již v roce 1989. Hry, ve které se to jen hemží pavouky, duchy, skřety, čaroděj a hlavně - draky. Její název je SPHERICAL. Po chvíli nechápavého ticha jsme se ale v redakci chtyli za hlavu. Ale ovšem, samozřejmě, všechno je jasné - vždyť jsme o hře SPHERICAL ještě nikdy v EXCALIBURU nepsali. Tento nedostatek musíme ale ihned napravit!!!

Popsat tuhle hru ale nebude nic tak jednoduchého. Pro názornost - představte si logicko-akční-adventuro-fantasy-pohádku pro jednoho či dva hráče a víte jak SPHERICAL přibližně vypadá. Přibližně. Ale jak je to ve skutečnosti?

SPHERE znamená "kulou", "sféra". Říká slownik. Koule je ale podivné těleso - pokud stojí na ideálně rovné ploše a je jí udělen základní impuls, může se velmi dlouho a vytváře kutálet (při zanedbatelném tření pochopitelně) a řítit se neúprosnými zákony zemské gravitace. Říká fyzika. Pokud koule spadne dolů, není v jejích vlastních silách vykonat cestu zpět nahoru na původní úroveň, ze které spadla.

Říká logika. Jedním ze způsobů, jak dopravit kouli na určené místo bez

háma a pastí, utíkat a bojovat s duchy či jinými strašidly a hlavně tohle všechno stihnout v požádaném limitu. Magická koule je zpočátku udržována v klidu kouzlem, které ji nepustí ze svého silového sevření, ale za několik sekund kouzlo pomine a koule se vydává na svou pout. To už ale musí být cesta připravena. K tomu slouží kouzlo, kterým je postavička vyzbrojena - během jediného okamžiku je možné zhmotnit kamenný kvádr, po kterém koule projede. Takovýto kvádr lze vytvořit neomezené množství a s jejich pomocí snadno regulovat pohyb koule. A všechno že ale tak jednoduché, jak se na první pohled zdá a v některých úrovních se zcela jistě pořádně zapotíte, než dokážete vůbec přijít na způsob řešení.

Každá desátá úroveň je navíc domovem speciální potvory, na kterou platí nejen bystrý rozum a rychlosť, ale někdy i hrubá síla kouzleného štítu, který lze během hry najít v jedné z lahvíček po úrovních roztroušených. Není bez zajímavosti, že varianta pro dva hráče se zcela liší od hry pro jednoho, a tak je i řešení problémů zcela odlišné.

SPHERICAL je roztomilou logickou hrou pro všechny milovníky pohádek, akčních her a nádechem adventure (sbírání kouzел). Propracovaná grafika se téměř neliší u zpracování na osmibitech a na šestnáctibitech (ano, SPHERICAL je opravdu i na osmibitové a existuje dokonce kazetová verze!!!). Možnost výběru z několika hudebních skladeb podbarvujících hru zvýrazňuje pohádkovou atmosféru. Hra obsahuje systém přístupových hesel, takže se nemusíme pokaždě pachtit s celou hrou od začátku. Máte-li takovou možnost, rozhodně si SPHERICAL nenechte ujít. Kromě vynikající hry získáte i další cennou zkušenost - až se zase někdy budeme ptát na draky v hrách, budete znát o jednu hru navíc...

Název hry: *SPHERICAL*

Firma: Rainbow Arts

Rok výroby: 1989

Typ hry: logická

Na počítač: Amiga, ST, PC, C64

Originalita: 80 XXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 70 XXXXXXXX

Prostředí: 60 XXXXXXXX

Grafika: 55 XXXXXXXX

Hudba: 50 XXXXXXXX

Efekty: 35 XXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 58%

udělování dalších impulsů, je stavět jí do cesty překážky tak, aby se přesně podle zákonů gravitace dokonalela tam, kam je potřeba. Říká pravidla hry SPHERICAL a my se podle nich budeme muset řídit, jestliže si chceme trochu zahrát.

Pouhé stavění překážek by asi nebylo příliš zajímavé, a tak je děj hry zasazen do pohádkově laděného prostředí. S postavičkou čaroděje či druida (při hře dvou hráčů) se tak vydáváme po osmdesáti rozmanitých úrovních plných nejrůznějších pohádkových bytostí. Nejde jen o to dopravit magickou koulou na určené místo, ale i vyhýbat se nástra-



ALIEN 3

Také jste se těšili na film *Vetřelec 3*, ze kterého se vyklubal úchvatně natčený vesmírný horror? Bezbranná a těhotná Ripley umírá v pekelných plamech pronásledována sexuálními maniaky, roboty impéria a Vetřelcem, který se jí na plátech kín nalepil na paty už v roce 1979. Jak jsme si již museli zvyknout, po každém úspěšném filmu přichází na svět i jeho ztvárnění v podobě počítačové hry. Obvykle se jedná o narychlo splácené propadáky, které se distribuují firmy snaží rychle prodat, dokud je film ještě horký. Jakmile po čase film vychladne, po „úchvatných“ hrách typu *TERMINATOR II*, *ZPÁTKY DO BUDOUCNOSTI III* nebo *ROBOCOP II* ani pes neštěkne. Občas se mezi nimi objeví i tak příšerné patlaniny a bezduché kripy jako jsou např. *COOL WORLD*, *ARACHNOBIA*, *PREDATOR* a bohužel také *ALIEN 3*. Tyto odpadky komerční mašinérie jsou však svým způsobem pozoruhodné. Je jízlivě zkoumán, jak daleko jsou softwarové firmy schopny zajít, jaké patvary nás ještě očekávají. Ukázkový příklad předvedla firma Probe, která svým novým výtvorem posunula hranice ubohých her zase o krůček dopředu. Výsledek hrdě pojmenovala *VETŘELEC 3*, jakoby se chtěla vysmát všem tvůrcům a obdivovateľům tohoto filmu. Mimochodem, film je super!

Ti, kteří měli to štěstí a hru zatím neviděli, jsou jistě po briském úvodu napnuti, jaké tajemství a lahůdky hra skrývá. Několik z nich, kterých jsem si stačil všimnout, nežli jsem Amigu s úlevou vypnul, vám miním popsat. První zvláštnost bije do očí. Zatímco ve filmu se Ripley zoufale snažila získat sebemenší zbraň, ve hře máte

zbraní takovou spoustu, že nevíte, co s nimi. Nechybí zde ani těžkotonážní pancéřová pěst, plamenomet a různý granáty. Další známou toho, že hra i film nemají prakticky nic společného jsou hordy vetřelců sypající se na vás ze všech stran. Ve filmu měla Ripley potíže pouze s jedním vetřelcem, který se však ukázal natolik o d o l n y m a vychýratým, že pobíl bezmála všechny obyvatele vesmírné základny (věznice). Útoky vetřelců jsou zcela bezduché - jakmile vás příšera uvidí, pustí se za vás. Běží však pouze rovně a vylezete-li o kousek výš po žebříku, prostě vás podběhne a zmizí z obrazovky. Když si vzpomenu, jak usilovně se „otec“ Vetřelců H. R. Giger snažil stvořit svého tvora co nejreálněji, rozkreslil si jeho svalstvo a kostní struktury, jeho útočné pohyby a dravčí opatrnost, je mi nancí při pohledu na ubožě animované potvůrky neschopné pronásledovat svou kořist alespoň po žebříku. Grafika hry mi tak silně připomíná starého dobrého Sinclaira, že bych se ani nedivil, kdyby tvůrci hru nakreslili na ZX a převedli obrázky na Amigu. Toto jsou asi hlavní překvapení, která na vás u Probe přichystaly. Pokud ale budete pozorní, narazíte časem i na další lahůdky, jako je chození ve vzdachu, procházení některými stěnami, apod.

Hra je nechutně obtížná, občas se na vás vetřelec vyřítí zezadu, i když jste prostory za vámi pečlivě prozkoumali a vycítili. Některé útoky vetřelců jsou tak rychlé, že jsem je stěží

postřehl, natož, abych potvoru zničil. Pokud chodíte s prstem na tlačítku Fire, občas vystřelíte pár ran do vzdachu a myslíte si, že jste na hru vyzráli, hlučoce se mylité. Některí Alieni totiž běhají při zemi a vaše střely je neza-

sahou. P r a v ý m o p a k e m jsou chudinky sedící na stropech či na žebříčcích, které se vašim s t r e l a m skoro vůbec nebrání. Jako by nesmyslů nebylo dost, že vaším úkolem zachraňovat bezbranné vězni, kteří se klepou

pravděpodobně znázorňoval jakési nesmyslné výtahy (nedovedu si ale představit, jak si Ripley ve filmu láme hlavu, na kterou pohyblivou plošinku dříve skočil). Pád z větší výšky vás samozřejmě zabije a pokud nezemřete ihned, spadnete na hlavu některému z vetřelců. Z každé soudné akční hry jsme již zvýklí, že je nám poskytnuto několik drahocenných sekund k tomu, abychom se po styku s nepřítelem, při kterém se nás hrdina natáhne na podlaze, trochu vzpamatovali. Tvůrci této hry si s tím hlavu příliš nelámal a tak se vám občas stane, že dříve, než zjistíte, co se děje a uklidíte se do kladnějších míst bludiště, ležíte opět mrtví na podlaze. Vetřelec se vůbec neobtěžuje vaši mrtvolu patřičně zohavit, ale kladně si odběhne o kousek dál a čeká, až vstanete a zastřílejte ho. O takových drobnostech, že vetřelci na vás vlastně útočí nesmí, jelikož ve vašem těle cítí zárodek nové Matky se snad ani nemusí zmíňovat.

Celkem vztato, je hra *VETŘELEC 3* tak ubohá a nesmyslná, jak je to jen možné. Recenze na ni uvádíme proto, že jsme se rozhodli vydávat hodnocení i slabších her, aby jste si nemysleli, že všechny programy hodnotíme příliš vysoko. Abych však neodbil hrad na našeho nelibého tématu, musím ještě uvést, že portrét vetřelce objevující se při nahrávání jednotlivých úrovní je sympatický (viz obrázek) a autoři si s ním dali trochu práce. Hudba ve hře je sice ucházející, ale prostředí vás dokáže tak znechutit, že ji za chvíli přestanete poslouchat. Nezbývá tedy, než se pokřivovat a poprosit osud o sítová-

ní, aby nám takovou větu hry již zápalil a dál neposílali a pustili se raději do něčeho pořádného. Můj názor

je, že by se na téma *Vetřelec* vymyslet a nakreslit báječnou adventuru, která by atmosféru zachytily o mnoho lépe, než ztráta miláčka. Za věeskou nadýmanou prasečí střev a trub tedy vyhlašujeme **Rezivý Excalibur** pro smutně ohodnoceného ALIENA 3.

ANDREW



BATMAN RETURNS

Usedám se smutkem v duši a vztékem v těle k recenzi dvacetimegabytového doslova a do písmene „hororu“. Když se ke mně *BATMAN* dostal, měl jsem neskutečnou radost. Jenak objem hry v bytech sliboval velepařbu, a jednak to, co výměrem Batmanovi, dávalo autorům šanci na spoustu príma triků, chytáků a žertíků. Ale na obrazovce computeru se objevila jednoduchá, nezávislá, statická, neoriginaální hra, která nejen že nezaujala, ale neprinutila mne ani trochu k přemýšlení. Celých dvacet mega se podařilo bez návodu, bez nocí zarudlých očí, bez „sejvů“ a dalších pomů-

cek a sebezníčovacích procedur, které zná dokonale každý pařan, dohrát asi za půl dne.

Na začátku hry je Batman ve své supertechnické jeskyni, posbírá všechny možné batmanské zbraně a výrazí do města v batmobilu. Postupně se ze zpráv v televizi (jednu má v batmobilu, jednu v jeskyni) dozvídá o Tučňákově bandě, která tyranizuje a okrádá město, korumpuje starostu a provádí jiné drobné nepříjemnosti v běžném životě amerického (ale dnes už i českého) velkeměsta. Během návštěvy města se Batman opakován potýká s Tučňákovými

kumpány, kteří pobíhají po městě převlečeni za cirkusové šašky a jiné postavice. Mimochedom, další děs: všechny souboje, které Batman samozřejmě vyhraje, není možno nijak ovlivnit, stačí kliknout na nápis FIERCE, zbytek je už automatický.

Batman pak během deseti dnů shromáždí několik předmětů, jako videokazety, leklou rybu (z té usoudí, že hlavní lump je Tučňák !!!), ptačí brko a podobně, nakonec Tučňáka přepere a chce jej předat soudu, ale náhle se objeví Batcat (Kočičí žena), která trvá na smrti Tučňáka a cíle dosáhne, ale proč a jak, to už bylo

nad mé sily. Tak, kdo dočetl až sem snad pochopil, že ne vše, co se jako zlato tváří, je skutečně drahým kovem, že prostě jsou věci, nad kterými rozum zůstává stát. Výsledek všeho snažení: půl dne ztraceného času, několik zbytečně vymazaných slušných a nedohranných her, a jediná touha: už nikdy více *BATMAN*. CPT. VLADA

Cpt. Vlada je ještě příliš mírný soudce. Já bych takovéhle slátanině dal nejvíce třicet procent, Rezivý Excalibur a velký nápis „Keep out“ pro všechny, co by se na tuto hru chtěli podívat. Copak si režisér Tim Burton docela povedeného filmu *Batman Returns* zaslouží takovou vlezu v vizitku u gamesniků? Faj, Konami, stydě se. Předem lituj toho, kdo si tu hru koupí za těžké peníze. ANDREW

MIIGHT AND MAGIC - CLOUDS OF XEEN

Je den, 8 hodin ráno. Slunce jasné svítí. Špatná výzbroj. Minimální šance na přežití, co dál? Šli tedy ke starostovi. Moc jím nepomohl. Město je prokleté. Studna je otrávená. Lidi jsou falešní a soběctví. A je čím dál tím hůř. Tak tedy rychle pryč z Vertigu, dokud je čas! Neuběhl ani půl míle a už se odněkud přihrály dva šípy. Dva šípy zplodily dvojí smrt. Sotva se zorientovali, bum, odněkud přiletěl kámen. Bum a bum, hned další dva. Nakonec zbyl jeden sám, utíkal, své kamarády nechal ležet, kde padli. Avšak nevšiml si vily sledující bitku zpovzdálí. Ještě krok a z rychle pádiciho mladíka jsi dokonala socha. Hory se začaly třást, zvídala začala křečit v ohradách a lidé se zamýkali. Dzálí se ozýval mrazivý smích - to se zas Lord Xeen baví na účet nezkušených dobrodruhů. Ano, když se na začátku hry objevíte ve městě Vertigu, jste nezkušení a neumíte zhola nic. Vaši jedinou nadějí je vyhovět starostovi a osvobodit město (naprostě banální záležitost). Získáte tím peníze a zkuše-



Sláva a Magie IV - Xeenská Oblaka

nosti alespoň na třetí úroveň - tj. úroveň přežití, jinak se v okolním světě vůbec nechytne. Xeen je na rozdíl od ostatních „dungeonů“ trochu zpestřen. Nepostupujete s družinou hlupej po schodech sklepení hradu a dolů, ale putujete zlým a zkaženým světem. Jsou vám zadávány za úkol takové mise, jako třeba přinesení kamene ze žhavé lávy nebo vynášení skříň z hor. Ve světě o rozloze 150 x 150 mapovacích čtverečků s pěti městy (cca 50 x 50) a s přibližně 30 podzemními jeskyněmi (cca 40 x 40) a různými dalšími městy, o jejichž rozlehlosti zatím nemám ani ponětí, to není žádná hračka.

Profily potěší a amatéry pozlobí nádherně zjistí, že po měsíci intenzivní půbytu vám stále ještě zbyvá kolem dvaceti zakázek, jež jste ještě nespisnili, a čeká vás toho ještě mnohem více! Myslím si, že většině z vás zamotají hlavu čtyři druidové (zimní,

letní, jarní, podzimní), kteří si mezi sebou po vás neustále posílají sněhové vločky, lístky stromů, deštové kapky atd. Ale jakmile časem dostanete dostatek zkušeností, dejte druidům výpověď, jinak se uběháte (asi se zde jedná o chybu v programu, neboť jsem vykonal 4 okruhy a zkušenosti jsem dostal pouze po prvním z nich).

Je zde těž mnoho novinek, se kterými se v jiných adventurách "v hlavní roli" často nesetkáte. Peníze si můžete uložit do banky, v hospodě se pořádně napít, u kováře si „nabrousit“ (browz) zbraně a pokud máte zkušenosť i peníze, můžete se na další úroveň výtrénovat (podobně zpracování jako u sileň složitého amigáckého dungeone FATE, GATES OF DAWN - pozn. redakce). Mrtví v družině vám ožíví za patřičný obnos. Dobrá kouzla můžete dělat pouze s dostatkem drahých kamenů. A takovýto dábelský vylepšení je zde ještě 548...nebo 549? (jako ve Škodovce, pozn. redakce).

I přes všechnu chválu je zde pár drobností, které jsou mi trnem v oku. Po osmihodinovém spánku se vám například vrátí všechny životy, což mi příliš nesedí. Peníze rostou na stromech a vlastní postavy si můžete vytvořit pouze po vstupu do regionu "Raj" (čili Restaurace a Jídelny) Vertigo a po zadání příkazu „Sign in“.

Název hry: *Might and Magic IV (Clouds of Xeen)*
Firma: New World Computing
Rok výroby: 1992
Typ hry: dungeon
Na počítač: PC
Minimum: 6 MB HD, VGA

Originalita 55 XXXXXXXXXX
Zábava 81 XXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí 79 XXXXXXXXXXXXXXX
Grafika 83 XXXXXXXXXXXXXXX
hudba 70 XXXXXXXXXXXXXXX
Efekty 60 XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 71%

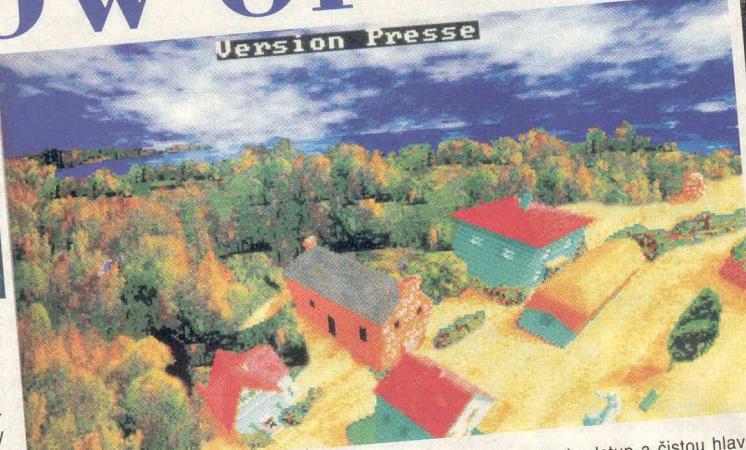
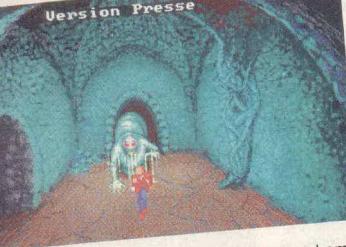
Poznámka: Obrovská hra, určitě se zapotí.

Allezoufje, v těchto časech záleží jenom na nesmíte zklamat. Tak tedy vzhůru proti všem!

Cpt. Vlada

81

SHADOW OF THE COMET



Již po několik staletí je lidským zvykem sledovat průlet Halleyovy komety slunce a soustavou. Někdo objímá svou dívku na terase a přeje si něco krásného, někdo si událost prožívá sám a je mu smutno, jiný leží v deliriu ve strouze u hospody a všechno je mu jedno. Jsou však i tací, ve kterých vyvolává průlet tělesa tak starodárného pocit bázně, mnohdy i děsu. Nepřejí si lásku a smír, ale hledají hubiny pekel, ohořelé svraštělé tváře a lázně bolesti připravené pro padlé duše. Zvrhlými rituály volají na zem zaprášené démony a dýaby. Jedním z lidí, kteří propadli podobným mytickým bázním, byl americký spisovatel H.P. Lovecraft. Během své krátké tvorby se stal legendou amerického hororu a stvořil mytus kultu Cthulu vyprávějící o národu



Prastarých, který po tisíciletí čeká skrytý v hlubinách Země na svou chvíli. Pro tento národ jsme my, lidé, jako mravenci čekající na odstranění a uvolnění místa čisté rase. Koníkem některých pomatenců je podle Lovecrafta národ Cthulu vzbudit a nastolit éru hrůzy. Softwarová firma INFOGRAMES tuto teorii rozvádí a lokalizuje seskupení těchto šílenou v zapomenutém městečku Illsmouth v Nové Anglii. Na město posílá mladého vědce Johna Parkera, aby se po složitém pátrání dopracoval k samému jádru zdejšího kultu, zajistil patřičné důkazy a informoval okolní svět o černém děnu. A to už jsme vlastně ve hře.

Vedoucí tohoto projektu Hubert Chardot byl již od malíčka posedlý Lovecraftovou tvorbou a touto hrou skládá velkému umělci patřičnou pocutu. Hrajete-li Shadow of the Comet, máte pocit, jako byste četli další spisovatelskou povídku se vším, co k ní patří. Kostra děje je naprostě typická: mladý vědec pátrá po zlu v napohled panenské vesničce. Stává se svědkem nečekaných krutostí a hrůz, drží si

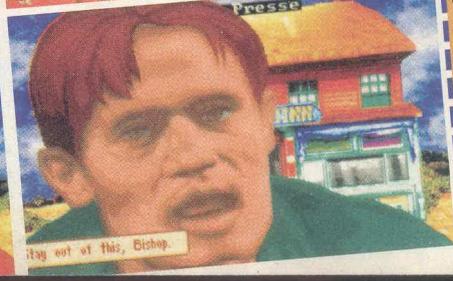
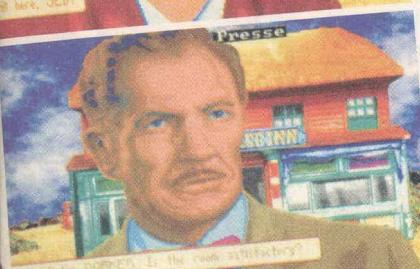
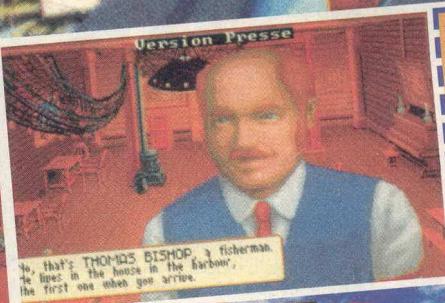
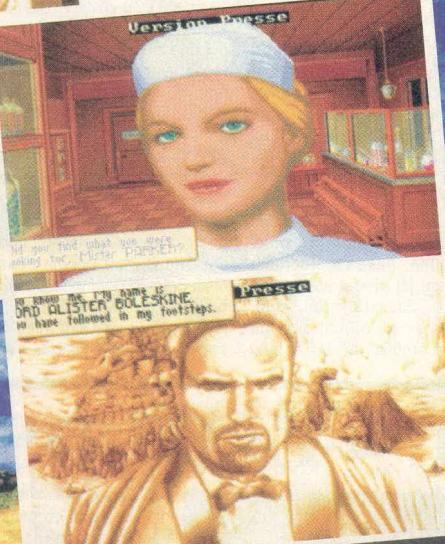
však patřičný odstup a čistou hlavu. Na rozdíl od původní tvorby však hra bohužel končí happy endem, což je asi jediný počádky Chardotův úlet, jelikož spisovatelové hrdinové se se čtenáři loučili většinou mrtví nebo přinejmenším šílení. Atmosféra je však vystižena báječně, a to je velmi důležité. Navíc INFOGRAMES prokládají píběh dokonalými animacemi, které ve všech knížkách chyběly (Uff. - Red.). Animace jsou zpracované v Delfinovském stylu (tj. ve stylu firmy DELPHINE SOFTWARE) a připomínají hry FLASHBACK a CRUISE FOR THE CORPS. Hudbu knížky také příliš neosloňovaly, avšak změť tónu ve hře občas nabádá hráče poohlédnout se po vysvobožujícím Music Off a poslouchat pouze vlastní sipay dech. Popřípadě si můžete zpívat sami.

Vážně na úrovni je však grafické zpracování. Je to dobrá ukázkou toho, co všechno VGA systém dovede zobrazit. Autoři asi propadli jakési mánii a do detailu prokresili všechno, co se dalo. Důkazem jejich vyžití je například to, že po setmění nezmění pro-

středí hry pouze paletu barev, ale všechny obrázky jsou překresleny znova. Novoanglická vesnička je podána v odpovídající atmosféře a portrét každého jejího obyvatele uvidíte při interakci zvětšený přes celou obrazovku. Život obyvatel vesnice je reálný, každý se stará o svoje problémy, posedává na záprazi či na náměstí, chodí do lesa na dříví apod. Daří se růči klasická adventura připomínající například LURE OF TEMPTRESS nebo HERO'S QUEST. Tímto se dostaváme k jádru věci. Nažavte představivost a vybavte si libovolnou adventuru, sedíte si pěkně před monitorem, klikáte myší, idylka. Přípraveni? Tak a teď si odmyslete myš i s interaktivním kursorem. Na obrazovce není nic, cím byste mohli pohybovat. Přesně tohle nehezké překvapení vás na vás v SHADOW OF THE COMET čeká. Svého panáčka ovládáte pouze kursorem, věci sbíráte tlačítkem „G“, zkoumáte tlačítkem „L“, atd. Zkoumáte samozřejmě pouze ty věci, v jejichž bezprostřední blízkosti se ocítáte, je to velice nepohodlné, zdlouhavé (postavička chodí pomalu) a unavující.

Trpěliví hráči jsou však odměněni grafikou, animacemi a patřičným napětím. Celkově vzniklo STÍN KOMETY dobrá adventura. Výpadky v hudbě a v ovládání jsou dostačně kompenzovány grafikou, atmosférou a dějem. Pro milovníky hororu povinnost.

ANDREW

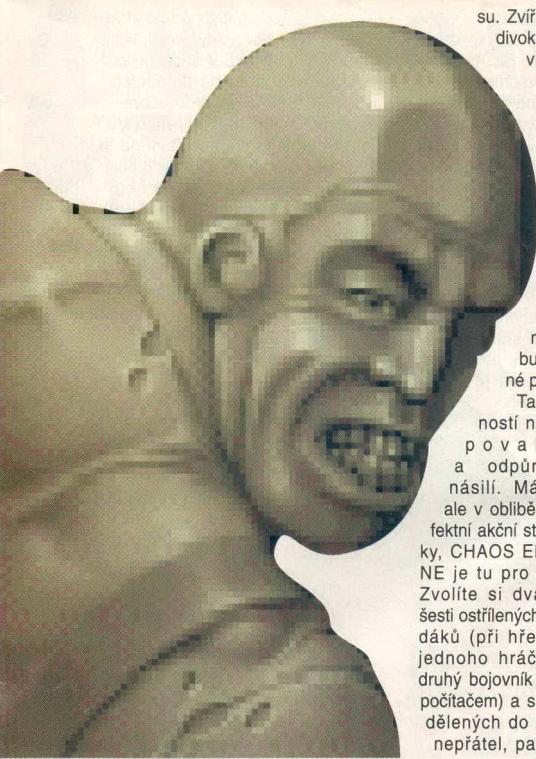


Název hry: **Shadow Of the Comet**
 Firma: Infogrames
 Rok výroby: 1993
 Typ hry: adventure
 Na počítač: PC
 Minimum: 640 KB, 8 MB HD
 Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita 74 XXXXXXXXXXXXXXX
 Zábava 86 XXXXXXXXXXXXXXX
 Prostředí 88 XXXXXXXXXXXXXXX
 Grafika 90 XXXXXXXXXXXXXXX
 Hudba 55 XXXXXXXXXXXXXXX
 Efekty 70 XXXXXXXXXXXXXXX

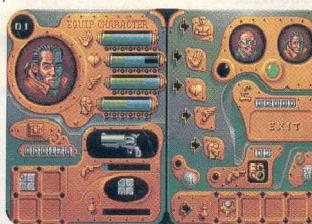
EXCALIBUR verdikt: 78

Poznámka: Zesnulý Lovecraft by blažením chrochtal.



su. Zvířata i lidé se změnili v nepříčetné divoké stvůry. Následky se brzy projevily. Je nezbytně nutné ukončit rádění zbrázdělých strojů. Přišel čas pro malou, lokální válku. Na nebezpečnou akci se vydávají dvojice ostřílených žoldáků schopných čehokoli. Jejich cesta k srdci Motoru chaosu bude zbrázděna hromadami roztrhaných těl, potoky krve, do pochodu jim budou hrát ozvěny explozí a vzdálených detonací a nad tím vším se bude vznášet lehký závoj kulometné palby.

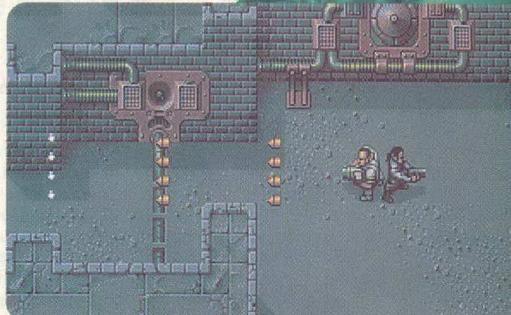
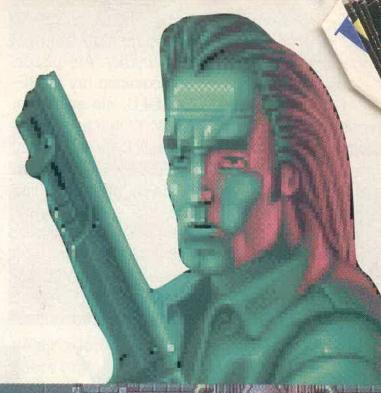
Tato hra s největší pravděpodobností nepadne do noty mírumilovným povahám a odpůrcům násilí. Máte-li ale v oblibě perfektní akční střílečky, CHAOS ENGINE je tu pro vás. Zvolíte si dva ze šesti ostřílených žoldáků (při hře pro jednoho hráče je druhý bojovník řízen počítačem) a s nimi se ve čtyřech světech rozdělených do čtyř úrovní setkáte s hordami nepřátel, pastí a nástrah. Čeká vás cesta



pracováno a právě trojrozměrné zpracování přidává hře neopakovatelnou atmosféru - představte si Cadavera s kulometem v ruce na perfektně scrollujícím pozadí a máte z 80% hotovou představu o CHAOS ENGINE.

Jde ale další detail, který výrazně zvyšuje atmosféru a hratelnost CHAOS ENGINE - cestou totiž nejde jen o likvidování potvor. Každá z postav má svoje vlastnosti jako rychlosť, sílu či dovednost. V průběhu hry lze tyto

vlastnosti tréninkem vylepšovat a zdokonalovat. K pomalému bojovníku vyzbrojenému slabým kulometem může být na konci hry válečník rychlý jako blesk s arzenálem průměrného tanku. Zámerně uvádí „může“, protože všechno závisí na dovednostech hráče; vlastnosti lze vylepšovat za peněz, které jsou roztroušené po zemi či požárcené zasnulými nepřáteli. Čím více peněz, tím lepší doved-



CHAOS ENGINE

Ať žije BB (to není nový 1. máj, ale zkratka pro BITMAP BROTHERS)! Po dlouhé reklamní kampani a několika demo-verzích vzbuzujících netrpělivé očekávání je CHAOS ENGINE konečně na světě. BITMAP BROTHERS se tentokrát opravdu vytáhli a nás čeká perfektní podivná a výborná zábava v podobě výtečné hry CHAOS ENGINE. BITMAP BROTHERS se u nás proslavili především svými hrami jako XENON II, SPEEDBALL, ale především CADAVER. A právě poslední z výše jmenovaných her jako by vzdáleně CHAOS ENGINE připomínala. Začněme ale od začátku...

Někdy v posledním století prováděl jistý vědec pokusy s časoprostorem. Sestrojil tak podivný stroj - Chaos engine (lze přeložit jako „Motor chaosu“). Primitivní stroj se však svému tvůrci brzy vymkl z rukou a svou schopností ovládat kontinuitu času vytvořil nad krajinou závoj chaosu.

lesem, kde uslyšíte zurnění potůčků, zpěv cikád i bublání bahenních pramenů. Osud vás zavane do díry plné strojů, páry, potrubí. Proboujete se až do pevnosti plně hlbokých propastí a ohnivých jazyků, abyste se v poslední části prostříleli až k samotnému Motoru chaosu. Cestou se na vás sesypte horda těch nejroztočivějších potvor a příšer - od zmutovaných brouků a pavouků přes gigantické žáby, obří červy až po znetvořené lidi a vaše vlastní dvojníky.

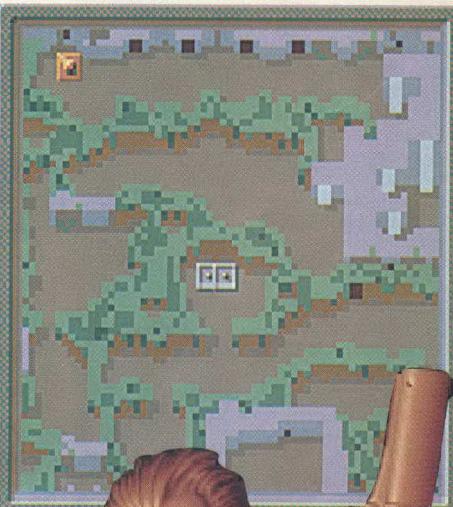
Rekněte - obyčejná střílečka, jakých jsou stovky. Nenechte se zmást! CHAOS ENGINE je něco jiného než jen bezhlavé střílení po okolí. V úvodu jsem se zmínil o vzdálené podobnosti s hrou CADAVER. CADAVER je samozřejmě něco úplně jiného - adventure se sbíráním a používáním předmětů, chováním z místnosti do místnosti a rozhovory s ostatními postavami. Podobnost s CHAOS ENGINE je však ve zpracování.

I tady sledujeme postavy v 3D zobrazení z mírného nadhledu. Okolí je perfektně pro-

ností a lepší zbraně. Kromě střelných zbraní má každý bojovník k dispozici ještě speciální výstroj - dynamit, granáty, zápalné lávky, ale také mapu či lékárníčku. Druh a počet speciálních zbraní závisí také na vlastnostech (na vlastnostech postav ve hře, nikoli na vlastnostech hráče) - bojovníci používající hrubou sílu mají speciální bojové zbraně, zatímco chytří a inteligentní používají nástroje na odpuzování či zmrzavání příšer, lékárníčky atd. Právě rozmanitost charakterů, rozdílnost zbraní a postupné zdokonalování dovedností činí z CHAOS ENGINE úžasně hratelné a napínavé dobrodružství.

Co vše dodat? Snad jen připomenout vynikající grafiku, plynulý scrolling, perfektní hudbu a digitalizovanou řeč doprovázející celou hru. Copak vám tohle všechno ještě nestačí k tomu, abyste sedli k počítači, chytily joystick pevně do ruky a začali už konečně hrát CHAOS ENGINE?

ICE



Název hry: Chaos Engine

Firma: Bitmap Brothers
Rok výroby: 1992/93
Typ hry: střílečka
Na počítač: Amiga

Originalita 75 XXXXXXXXXXXXXXX
Zábava 80 XXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí 80 XXXXXXXXXXXXXXX
Grafika 90 XXXXXXXXXXXXXXX
Hudba 80 XXXXXXXXXXXXXXX
Efekty 85 XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 81%



HUR STREET FIGHTER 3, vykříkne možná fanoušek pouličních bojů při pohledu na naše obrázky. Ale pozor! Chyba lávky. Hra není pokračováním hry STREET FIGHTER 2 firmy US GOLD, ale spíš jejím konkurentem a rávalem. TEAM 17 je u nás již celkem dobré znám svými fantastickými střílečkami jako ALIEN BREED či PROJECT-X či ASSASSIN. Tentokrát se ale hoši od TEAMu pustili do čisté „mlátičky“ a na nás je, abychom posoudili úspěšnost tohoto nápadu. Uváděm ještě připomínku, že TEAM 17 se nijak neopájí sny o své vlastní originalitě - myšlenka i způsob bojů je zcela převzata se STREET FIGHTERa 2 a TEAM 17 dává dokonce najevo, že se snaží svého „předchůdce“

BODY BLOWS

překonat. A jak to vlastně vypadá? Dějová linie vypadá přibližně takto: boj, boj, boj, boj a nakonec jeden opravdu tuhý boj. Tolič k myšlence děje. Samotná geniální myšlenka však nestačí k úspěchu, a tak se podívajme, jak vypadá vlastní hra. Stejně jako u SF2 (=STREET FIGHTER 2; viz EX.15) je tady hromada nejrůznějších bojovníků na různých místech světa. Na počátku hry pro jednoho hráče máme možnost zvolit jednoho ze čtyř zabijáků a cesta po světových bojištích začíná. Podíváme se do Španělska na Costa Brava, do ruské laboratoře či do chrámu Shao-linu. Utkáme se s nejrůznějšími soupeři od bývalého boxera jménem Junior přes „křehkou“ dívku Marii až po Ninja či lamaistického mnicha jménem Loray.

Poslední soubore

přenesou trochu překvapení a nový nápad - finální bojovník jménem Max má jednu zvláštní vlastnost - je to robot. Pokud se nám podaří porazit Maxe, máme před sebou ještě souboj s robotem T17 (nikoli nepodobným Arnoldovou Terminátorem). Tady je jméno robota ale odvozeno na název TEAM 17...) a teprve potom nás čeká sladký odpočinek.

Každá z postav má kromě série úderů a kopů ještě několik speciálních pohybů, stejně jako u SF2. Někdo střílí ohnivé koule, jiný se mění v tornádo, další svou vahou vyvolá lokální zemětřesení atd. Postava je řízena jedním joystickem, a tak zde není bohužel taková škála pohybů jako u SF2. Pohyb joysticku vyvolá

pokaždá stejný pohyb postavy na rozdíl od SF2, kdy počítač sám vybírá nejvhodnější způsob útoku. I když je tento způsob přehlednější, z postav se tím tak trochu výtrácí život a stávají se spíše roboty než lidmi. Více se snad o myšlence hry říci nedá.

Pokud jde o technické zpracování, je BODY BLOWS nesorně nejlepší z „bojových“ her na domácích počítačích všech dob! Úžasná rychlosť animace, perfektně propracovaná grafika (jako ostatně v všech her TEAMu 17), dokonalý scrolling. Digitalizované zvuky, výkřiky, mluvené slovo, výtečná hudba - to všechno patří mezi kulisy, které nás ujistují o tom, že tohle je opravdu TEAM 17! Kromě perfektně propracovaných postav je tady ještě pozadí, které hýří barvami, pohybem a nápady. Zatímco na Costa Brava se prohnájí surfaři, v Shao-linu se modlí mniši a v nejvyšším poschodí

vysokého domu někdo lomcuje s kličkou, v ruské laboratoři jsou v obrovských nádobách uvězněni lidé. V provedení nechává BODY BLOWS SF2 daleko za sebou (pro pořádek uvedme, že hodnotíme verzi pro AMIGU, SF2 na automatech a domácích konsolích zatím konkurenční nemá).

BODY BLOWS je ale hru neuvěřitelně rychlou a obtížnou. Ne ani tak rychlosť animace, jako rychlosť vlastního boje. Pokud si nedáme dobrý pozor a nedokážeme dokonale zacházet s joystickem, nemáme sanci! Postavy řízené počítačem používají neustále obrovské množství speciálních pohybů, které jsou velmi, ale opravdu velmi účinné. Při hře jednoho hráče jsou sily naprostro nevyrovnané - boj holýma rukama proti Ninja s mečem není nic snadného a boj se závěrečným T17 je hotové peklo. Mlátit rukama a nohami do kovu je poměrně náročné a kromě toho - v páci T17 je zabudováno menší protitankové dělo a páčka zásahů stačí ke spokojené smrti. Hra pro dva hráče je však vynikající. Program dokonale umožňuje hru až osmi hráčů najednou ve formě turnaje. Tady zábava nezná hranic.

Sečteno a podtrženo:

graficky dokonálá, hudebně i po stránce efektů vynikající, i když velmi obtížná hra BODY BLOWS je zatím nejlepší akční bojovou hrou na domácích počítačích. SF2 je opravdu dobrá hra, ale BODY BLOWS je ještě o krůček vpředu. Nejste-li dost silní na to, abyste se pouštěli do pouličních bojů ve skutečném životě, zkuste si to alespoň v BODY BLOWS. Snad se to obejde bez zbytěčných podlitin a zlomená ruka či noha... ICE

Název hry: **Body Blows**

Team 17

Rok výroby: 1993

Typ hry: bojová

Na počítač: Amiga

Originalita 50 XXXXXXXXXXXX

Zábava 90 XXXXXXXXXXXX

Prostředí 60 XXXXXXXXXXXX

Grafika 95 XXXXXXXXXXXX

Hudba 90 XXXXXXXXXXXX

Efekty 95 XXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR

verdikt: 80%

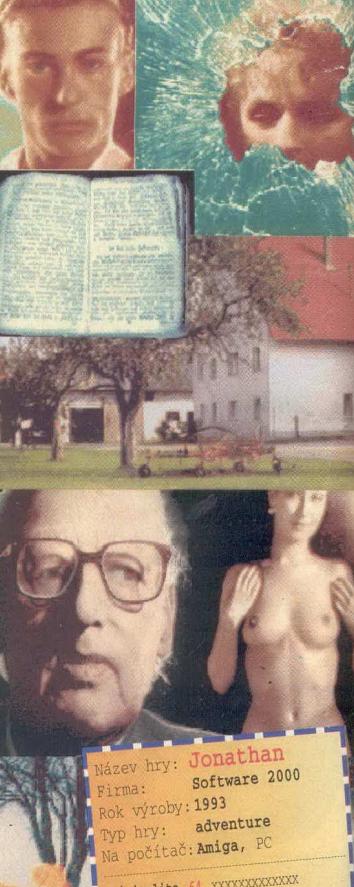
vat, že než bude vaše vítězství konečné, pořád se se zapotí a své mozkové závity vyždímáte do poslední kapičky.

Jak jsem se již se začátku zmínil, jsou zde použity pouze digitalizované obrázky, které povouzají za velmi povedené, zejména potom, co jsem se v nedávné době sám pokoušel o digitalizaci barevných předloh. Škoda jen, že v těch osmi megabytech grafiky nejsou žádné animace.

Po hudební stránce jsem tak trochu zklamán. Jednotlivé kousky sice perfektně sednou k daným tématům, ale jsou buď příliš krátké (než přečtete všechny texty je ticho jak v hrobě), anebo se jedna melodie stále opakuje až do omržení.

Jak jste již asi vytušili z mé poznámky o osmi MB, nejedná se o žádnou gamesu na dvě nebo tři diskety, ale na rovných deset disket. To by mohlo možná odredit ty Amigisty, kteří ještě nemají harddisk, ale s megabytem RAMky a ráději dvěma drívami je hratelnost docela dobrá a čekací doby rozhodně kratší než např. u INDIANA JONESE IV - adventure. Program má samozřejmě instalaci na harddisk. Bohužel i ta se neobešla bez zbytěčných chyb, nainstaluje vám totiž program bez jakýchkoliv dalších otázek rovnou do základního direktoráře. Důsledkem toho vám přibude práce s překopírováním do správného direktoráře a přepisováním assignů.

Vzhledem k tomu, že se jedná o víceméně textovou hru, si myslím tohle: ti, co se slabšími jazykovými znalostmi dohráli třeba MONKEY ISLAND, by si měli dobré rozmyslet, zda na tuhle hru budou stačit - zejména dokud bude v dispozici pouze německá verze. S.S.C.



Název hry: **Jonathan**

Software 2000

Rok výroby: 1993

Typ hry: adventure

Na počítač: Amiga, PC

Originalita 64 XXXXXXXXXXXX

Zábava 43 XXXXXXXXXXXX

Prostředí 56 XXXXXXXXXXXX

Grafika 79 XXXXXXXXXXXX

Hudba 37 XXXXXXXXXXXX

Efekty 20 XXX

EXCALIBUR

verdikt: 80%

Poznámka: Určeno pro maniaky na horror a na němcinu.

zavolat na některé z přibližně sta telefonických čísel

různé talismany, které by vám mohly pomoci při kouzlení a řešení prapodivných záhad. Ve městě se totiž dějí nekalé věci. Jindy mírumilovní maloměstšané se najednou začínají navzájem zabíjet (vzal jsem ho po hlavě lopatou a slámostí, aby krev netekla - Red). Zvyšuje se také procento sebevražd. V tom všem mají prsty zlémoci z keltských časů. Tíží duše těchto ubohých lidí a nutí je, aby sebe nebo někoho jiného zavraždili. Naštěstí není na to všechno Jonathan sám, ale má deset přátel na pomoc. Ti dávají dobré rady a umožní vám pohybovat se nejen po městě, ale i v jeho okolí. Můžou vám také vyřídit nějakou tu maličkost, na kterou nemáte čas. Apropos - čas, ten ve hře zdánlivě běží, ale v menu máte pouze datum a informaci o denní době. Vždy po vyřešení nějaké té zapeklité záhady, když děte počítač prostřednictvím příkazu „pokračovat“ signál, tak se děj posune do dalšího dne a vy můžete pokračovat v boji s temnými mocnostmi. Celá hra se skládá pouze z jedenácti dnů, ale mohu vám garantovat, že



HUDSON HAWK

A opět k nám přichází jedna z nesčetných arkád, motivovaná filmovou předlohou. Tentokrát je to hra HUDSON HAWK, která byla inspirována stejnémenným a poměrně úspěšným akčním filmem. Hlavní postavu zde ztvárnila známá hvězda akční podívané Bruce Willis. Tohoto herce můžete znát hlavně z komerčně velice úspěšných filmů Smrtonosná past 1,2 či Poslední Skaut. O tom, že tento herc přestává být černobílým akčním hrdinou, se budeme moci přesvědčit v jeho novém filmu Three rivers, kde právě hraje velmi skromněho člověka. No, nechme se překvapit. Ale nyní již zpět k samotné hře.

Tvůrce hry, firma OCEAN se snažila svého HUDSONA HAWK ztvárnit přesně podle Bruce Willise, což se jí v velké části podařilo. Příčinou patka, velké černé bryle, nadučaná

kožená bunda a kalhoty a k tomu všemu lišácký úsměv dobrodruha, kterému není žádná všivná cizí. A skutečně. Ve hře budeste se svou postavičkou provádět všelijaké skopici. Začíná se na střeše, kde výrazitě po důkladném spánku za dobrodružství. Nejdříve se pročítí v ručkování po laně nad světem ozářeným New Yorkem. Pak jen stačí přisunout si pomocí výtahu kramiči k prvnímu otevřenému oknu a již jste ve druhém levelu. Přitom ovšem musíte dávat pozor, aby se vám nezakousli do zadku všudypřítomní jezevčíci. Cíle dalších mísí jsou velmi různorodé. Tak například budele dat schovaný sejf plný peněz, osvobozovat rukojmí, pátrat po tajném skladisti zbraní či

Název hry:	Hudson Hawk
Firma:	Ocean
Rok výroby:	1992
Typ hry:	bojová
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	60 XXXXXXXXXXXX
Zábava	58 XXXXXXXXXXX
Prostředí	65 XXXXXXXXXXX
Grafika	60 XXXXXXXXXXX
Hudba	30 XXXXXXX
Efekty	45 XXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 53%

zachraňovat velvyslanectví před výbuchem časované nálože. Vše je provedeno v níjak převratné, ale hře zcela postačující grafice. Hudba veškerá žádná a těch pár ubohých zvukových efektů to rozhodně nezachrání. Rozhodně lepší to je již s nápady, kterými autoři tuto hru obohatili. Ve hře se pochlakuje celá garnitura postav a zvířeny jako jsou vrábcí, různé druhy psů, kotelniči, obuškáři, pistolníci, mináři, cyklisti a přesvědčíte se, že i takový fotograf vám může velmi lehce uškodit. Vedle životních překážek jsou zde daleko rozšířité oleje, elektrické vedení, jedovaté výpary, ale může vás překvapit kostivec, který na vás náhle vypadne ze skříně. Všechny tyto detaily



dělají z této hry níjak výjimečnou, ale vcelku dobré hratelnou věcičku. Vzhledem k velké rozdílnosti a několika logickým problémům, to určitě nebude záležitost na jeden večer. Tak hodně štěstí a hlavně železný joystick.

Peter Lee

SABRE TEAM

Jistě máte ještě v živé paměti strategicko-akční hru SPECIAL FORCES, kterou jsme nedávno recenzovali. Tato poměrně úspěšná hra nutně musela vzbudit u ostatních softwarových firem odezvu. A právě jednu takovou odezvu jsem si vybral ke své recenzi. Je to simulace vojenské záchranné akce, kterou provádí SABRE TEAM.

Byl vlný večer. V jednom z Malajských hotelů právě končil světový kongres mezinárodních diplomatů. Většina z nich už spala a jen pár jich ještě posedávalo na verandě. Zabráni v rozhovor ani nezaslechl tichý praskot suchých větvíček a temných stínů, které se vynořily z nedaleké džungle. V jediném zlomku sekundy se diplomaté na verandě ocílili na podlaze svázaní a s roubíkem jeden vedle druhého. Pak se jich chopily páry osmahlých rukou a několik maskovaných mužů se vydalo na cestu se svými vzácnými břemeny. Zanedlouho zmizeli v bujném porostu. Na únos se příšlo až ráno, kdy se zjistilo, že čtyři členové diplomatického sboru chybí. Vysvětlení podala až kazeta, kterou objevil sluha v hotelové schránce. Propusťte všechny vězněné členy naši organizace, jinak všechni zemřou, velel hlas z kazety. Ještě štěstí, že v té době zde mělo cvičení speciální protiteroristické komando. Poslední a jediná šance na záchrannu diplomatů. Tvoje skupina dostala rozkaz. Proniknout do tábora teroristů, osvobodit rukojmí a dopravit je k přistávání helikoptéře.

Jestliže zachrániš méně jak tři rukojmí, tvá akce skončí neúspěchem.

Tak toto je zhruba legenda, která předchází samotné akci. Po navolení obtížnosti a jazyka, kterým budete s vojáky komunikovat, nastává výběr vojáků samotných. Můžete si vybrat maximálně 4. Při jejich výběru vám jistě pomohou některé osobní údaje, jako jsou síla, uvažování, zručnost, váha, výška, hodnota, účast v bojových akcích a vojenská specializace. Na výběru osoby nesmírě záleží, jakož i na následné volbě výzbroje a výstroje. Každý voják si může vybrat maximálně 8 položek. Navíc jejich hmotnost nesmí převyšit hodnotu, kterou je voják schopen unést. Můžete si vybrat přes širokou škálu palných zbraní, přes náboje a granáty, až po neprůstřelnou vestu a kufřík s první pomocí.

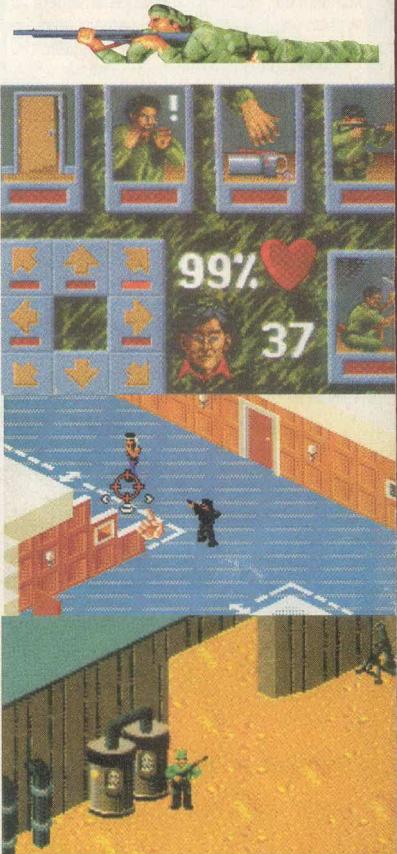
Název hry:	Sabre Team
Firma:	Krisalis
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategická
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	70 XXXXXXXXXXX
Zábava	35 XXXXXXX
Prostředí	62 XXXXXXXXXXX
Grafika	50 XXXXXXXXXXX
Hudba	60 XXXXXXXXXXX
Efekty	--

EXCALIBUR verdikt: 65%

Každému vojákovi proto musíte vybírat věci vzhledem k jeho schopnostem a dovednostem. Pokud to máte vše šťastně za sebou, následuje již samotná akce. Předem upozorjuji, že hra je na ovládání celkem dosti složitá a já sám jsem ještě nepřešel na to, k čemu slouží některé ikony. Samotný pohyb postaviček je proveden podobně, jako u hry SPACE CRUSADE. Pro každého vojáka máte k dispozici určitý počet kroků a jak s nimi naložíte, to už je vaše věc. Můžete chodit, maskovat se, zaměřovat, házet granáty, umisťovat a odpalovat nálože, odpočívat a mnoho dalších druhů vojenské činnosti. Hra je sama o sobě příliš zdolouhavá.

Postrádá jakoukoli svihost. Je tudiž určena jen pro otrle smažiče, kterým nevadí trochu kostrbatá grafika. K úspěšnému dokončení této hry budete podle mého soudu potřebovat dobrých 14 dní. A pamatujte si, že k úspěšnému dokončení akce potřebujete zachránit nejméně 3 rukojmí. Hodně štěstí.

Petr Lee



NO SECOND PRICE

A je to tady. Konečně se v záplavě simulátorů nejrůznějších aut, letadel a lodí, objevilo něco i pro milovníky rychlých závodních motorů, neboli tzv. okružáků. Je to skutečně pecka, a to hlavně proto, že se v minulosti hry tohoto typu příliš nevyskytovaly a pokusy jako HARLEY DAVIDSON, či FULL THROTTLE na osmibitové byly příliš slabou náplastí. Hra NO SECOND PRICE je mezi simulátory motorek něco jako CRAZY CARS 3 mezi závody aut. Autorem je známá firma THALION SIMULATION, která se v minulosti zaskvěla nejednou vynikající gamesou, např. CHAMBERS OF SHAOLIN. Ale teď již zpět k samotné hře.

První, co mne zaujalo, je to, že tak výborná hra se vejde na jednu disketu. Na úvod vás jistě překvapí hudebně a i graficky propracovaný demoprogram. Pak se již objeví poměrně rozsáhlé menu. Na úvod bych doporučoval prohlédnout všechny tráťové rekordy, jakož i okruhy samotné, kterých je tu připraveno

hned rovných dvacet. Dále se můžete vybrat jednoho

ze šesti jezdců pomocí informační tabule, která vám napoví, jak rychle dokážete akcelerovat, jak zvládáte zatáčky, nebo jak jste na tom s fyzickou kondicí. Osobně doporučuji černocha se jménem Ray, který je sice podprůměrný v zatáčkách, ale všechny ostatní schopnosti má vybíčované na maximum. Jestliže jste si již vybrali závodníka a okruh, pak již nezbývá, než pustit se do závodu. Nejlepší je však podrobit svého jezdce, tedy sebe, pořádnému tréninku. Ne že by ovládání bylo složité, i když řídíte motorku myší, ale bude vám dlouho trvat, než přizpůsobíte rychlost motorky rychlosti scrollingu a charakteru okruhu. Nejlepší je trénovat sám, pak s jedním a posléze se všemi závodníky. Pokud jste si již jste v pedálech, můžete se pustit do mistrovství. Závodíte vždy s pěti jezdci na pět kol. Pokud chcete absolvovat celé mistrovství, pak musíte projet všechn 100 okruhů. Sympatické je to, že vždy postupujete do dalšího okruhu, ať už jste třetí, pátí,

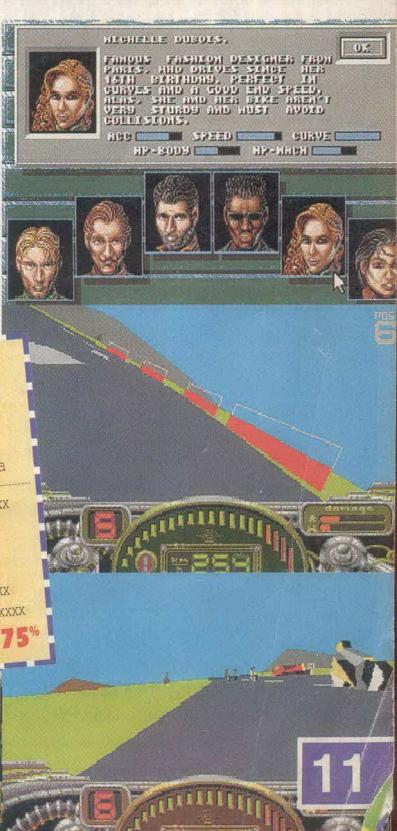
nebo závod vůbec nedokončíte. Důležité jsou pouze body, které se však udělují pouze prvním třem místům. Ti ostatní jsou v mínusu. Nejlepší postup je asi natrénovat vždy tu trať, která vás očekává v mistrovství, pak závod vyhrát a následně uložit stav hry na disketu. Pokud ovšem chcete vyhrát mistrovství s plným počtem bodů. A pokud jste již opravdu dobré jezdci, všimte si i trochu detailů, které se tu a tam mihou. Například helikoptéra, sanitka nebo hasící vůz. Jenom mi chybí pořádná divácká kulisa a možnost rozdat si to s kamarádem ve dvojici, což je asi jediná, ale zato dost podstatná slabina této hry. Tak teď už vám opravdu nic jiného nezbývá, než nastartovat vaše Yamahy, Suzuki, Hondy, či cokoliv jiného a vydat se sklizet slávu a obdiv.

Hodně štěstí a hlavně NO SECOND PRICE.

Peter Lee

Název hry:	No Second Price
Firma:	Thalion
Rok výroby:	1992
Typ hry:	simulátor
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	85 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava	72 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	50 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika	70 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	80 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	89 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 75%



DIN DON

SUPER ENGINE II

RECENZE NA HRY



Jedná se o klasickou hru typu MR. PAC-MAN. Cílem vašeho panáčka je vždy sežrat všechny sendviče, kterých je v bludišti vždy 16. Po snědení posledního sendviče se kdesi v labyrintu objeví klíč. Sebrat a šup do další úrovně. Samozřejmě, že se během hry musíte vyhýbat i několika potvorám. Ty ničíte kopáním, či pomocí zbraní, které najdete ve výšších úrovních. Po každých patnácti levelech osvobodíte jednu postavičku. Já sám jsem hru zvládl do 30 levelu a pak jsem to musel vzdát, protože jsem se příšerně nudil. Hra je určena především pro ještě věkem pařanská batolata.

40%

TIGER PILOT

Bojový vrtulník vybavený tajnými zbraněmi opouští letiště, aby bojoval proti základnám nepřítele. Pohlcením kroužků mění způsob střelby a sbírá hvězdy na rozstřílených objektech. Tak takhle nějak zní popis obsahu hry v manuálu, který je ke hře přiložen. A teď několik informací navíc. Tempo hry je výborně sladěno s dobrým hudebním doprovodem, který graduje v místech nejzaujivější bitevní výravy. Pěkné prokreslené pozadí a neustále se

měnící charakter krajiny dodá hře ten správný ríz. Ovšem nejlepší na této hře je rychlosť, se kterou veškeré akce probíhají. Tak se tedy chyťte knipu a startujem.

65%

KUNG FU



Přeměrná hra s průměrnou hudebou, průměrnou grafikou a samozřejmě také s průměrnou zábavou. Váš bojovník Mr King má za úkol projít čtyři různé úrovně a využít svých bojových schopností k eliminaci všech svých nepřátel. To, jestli se s ním probojujete až k poslednímu protivníkovi ve čtvrté úrovni, však již závisí jen na vás. Pokud se těšeš na širokou škálu úderů, tak potom vás musíš zklamat. Můžete pouze kopat, nebo dávat rány pěstí. Ale kdo se chce i přesto do této hry pustit tak prosím, the gods await a new champion.

45%

NINJA SPIRIT

Je půlnoc. Osamělý ninja stojí na planině, plně ponoven ve svých modlitbách. Tu však náhle z nebe sjede blesk a ninja se v smrtelných křečích hroutí k zemi. Za několik okamžíků již jen jeho věrný pes vylez na mrtvém tělem svého pána. Tak takhle nějak vypadá demo ke hře NINJA SPIRIT, která patří k těm lepším, jež se dá k tomuto přístroji zakoupit. Hra je velmi slušně propracovaná, hlavně při ní cítíte tu správnou bojovou atmosféru. S duchem mrtvého ninji se tedy musíte prosekat několika misemi, aby jste pomstili svou smrt. Specialitou v této hře je to, že ninja může po určité době získat dvojníka, ba dokonce i trojníka, a pokud jste již ve trojici, jste téměř k neporažení. Navíc si ještě můžete měnit jednotlivé zbraně a zvyšovat jejich údernou sílu. Takže neprátele, těše se.

60%

GUNHED

A to nejlepší na konec. Smažba všech smažeb, hra GUNHED. Vlastníte kosmickou bitevní loď, která se během své dlouhé pouti vyzbrojuje dálebsky destruktivními zbraněmi, které s přibývajícím časem gradují. Obrazovka je při hře neustále v jednom ohni a finální protivníci jsou stále více a více zádržní. Vedle obrovského zbrojního arsenálu máte k dispozici i bomby, ale ty je nejlepší šeřit a použít pouze když už nevíte, kudy kam. Celkem se musíte prostřílet skrz devět areálů, z nichž každá se dělí na dvě etapy. Za nejtužší pova-

žují areál číslo 5, 7 a 9. Hra určena skutečně pro velmi tvrdé a trpělivé smažče, a protože se za tvrdého smažče povážují, tak jsem si k této hře sedl, hrál a dohrál. Odměnou mi bylo spoustu dobré grafiky a megalomanský pocit. Ovšem také jsem měl potom příšerné křeče v prstech a totálně zarudlé oči. Prostě vydal jsem se ze všech pařanských sil.

68%

PC GENGINE 2



Klasická úrovnová arkáda, určená pro mladší příznivce počítačové zábavy. S panáčkem Genginem musíte projít řadu zajímavých světů, aby jste osvobodili pohádkovou zemi od veškerého zla a nečistých sil. Cestou vás bude provázet příjemný, ale zato velmi jednoduchý hudební doprovod. Ve hře vás jistě překvapí řada zajímavých detailů a hlavně nápaditost tvůrců při vytváření jednotlivých finálních potvor. Poletuj zde motýli, rostoucí květiny a sem tam potkáte příšerky, které vypadají tak mile, jakoby vám nechěly vůbec ublížit. Zkrátka pro děti ve věku 8-12 let je to ideální hra.

44%
Peter Lee

Hardware i software poskytla firma Sunpronics CS, spol. s r. o., Jílová 290, 155 00 Praha 5, tel. 02/302 16 08

JRC = Vaše dokonalá gamesnicko-pářácká kondice!!!

POČÍTAČE



C64II - počítač.....	již od 3.990,-
Datasette 1535	750,-
Disk drive 1541 II.....	4.990,-
AMIGA 600	12.990,-
800 XE - počítač.....	3.890,-
Data recorder XC 12 + TURBO	1.190,-
Disk drive XF 551	4.990,-
1040 STE	14.990,-

GAMESY

Prodáváme pařby na kazetách, disketách i cartridge pro **C64** a **ATARI 800 XE**. Originální i PD gamesy pro **AMIGU**. Původní české hry pro Vaše **ST**. Kup si **HLÍPU** pařane, její úsměv nezničíš.

CVRČEK

Rychlý sampler pro **AMIGU** stereo zvuk, podpora standardních programů pro editaci zvuku (Digital Sound Studio, Audio Master, Techno Sound Turbo, Octamed, Protracker, Amas a další).

DOPLŇKY



Joysticky téměř na každou mašinu!

Cartridge, zavaděč a kopírovací program pro systémy TURBO 2000 a Universal Turbo, pro ATARI XL/XE.

Cartridge Turbo 250, nastavení hlavy a reset pro C64, nabízíme modely C400 - C110, které obsahují další užitečné programy.

EXPERT

FALCON

Nový multimediální bombónek firmy ATARI. Procesor Motorola 68030/16 MHz, 4 MB RAM, 65 MB interní harddisk, 1.44 MB FDD, rozhraní nepočítané a ještě něco navrch.



Exkluzivní nabídka:
zavolejte a objednejte



Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00.

Tel. prodejna: 354 979

Tel./fax, kancelář: 521 258

Najdete nás v areálu strahovských kolejí, kamžto se dopravíte autobusy 143, 217, 149, 176 od stanic metra Karlovo náměstí, Dejvická.

PRODEJCI

PROSPERt
Bělohorská 243/75

Praha 6

KRATS

Staré náměstí 18
Ostrov

PRECISOFT
Ullrichovo nám. 810

Hradec Králové

COMPUTER CENTRUM

Štrossova 122
Pardubice

EXCALIBUR

!!! POZOR !!!

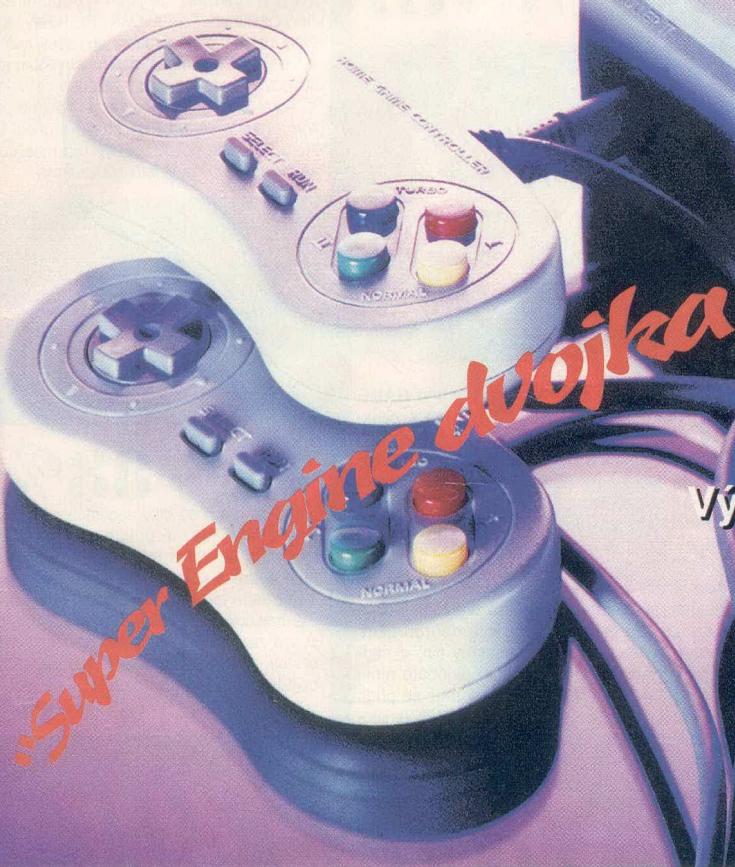
Budujeme síť mimopražských distributorů EXCALIBUR!!!

Zájemce prosíme o kontakt na adresu



Neznáš **JRC** ?! To teda vůbec nejseš správnej pařan!!!

SUPER ENGINE II



Super Engine dvojka je jednička!"

Výkonný procesor s frekvencí 7,16 MHz

Systémová paměť 8k x 8

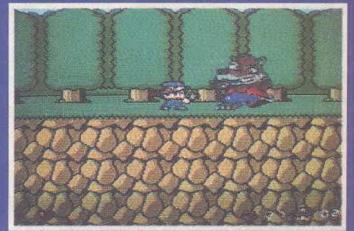
Zobrazovací paměť 32k x 16

Rozlišení 320 x 244 bodů

512 zobrazovaných barev

Audio Video i anténní výstup

Uzamknutí cartridge při hře



SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5

V minulém čísle jsme vám podali obsažné informace o dvou domácích herních automaticích od firmy SEGA: MEGADRIVE a MASTER SYSTEM II. Oba zmíněné přístroje vyžadovaly připojení k televizní obrazovce, jelikož nedisponovaly vlastním monitorem. Abych pravdu řekl, takovéto herní mašiny mě příliš nelákají. Jejich cena (nepočítaje cenu televize) se pohybuje okolo čtyř až pěti tisíc a naskytá se proto lepší řešení ušetřit ještě o trochu víc a koupit s plnohodnotným domácím počítačem. SEGA GAME GEAR je však zcela jiná věc. Jedná se o malíčkou hrací krabičku s displejem ve velikosti klasické elektronické hry nebo GAMEBOYE. Pokud znáte GAMEBOY od firmy NINTENDO, naše věcička od SEGY je mu sice navenek podobná, ale ve skutečnosti je barevná, s mnohem rychlejším a lepším displejem. Cena je o poznání nižší a hárky s rodíči o televizi nepřipadají v úvahu. GAME GEAR je sice věc malíčká, ale dokáže spoustu věcí. Barevná paleta her se skládá ze 4096 odstínů, zespoda osvícený barevný LCD display o velikosti 83 mm zobrazí současně 32 barev a umožňuje hrát i v úplné tmě. Pokud nemáte možnost napájet GAME GEAR se sitě (potřebuje 9-12 V), můžete ho naládatovat šesti tužkovými bateriemi, které při uslouženém hraní vydírání přibližně dva dny. Krabička může být doslova schována do náprsní kapsy, do školní brašny, pod lavici a svině opět vytažena a uvedena do provozu. Abyste nerušili okolí, můžete si hrdbu vyvést do sluchátek, pokud naopak chcete přilákat pozornost, je možné do přístroje zapojit malé reprodukny. Již tradičně máte možnost spojit dvě SEGY dohromady speciálním kabelem a hrát hry s kamarády proti sobě.

GAME GEAR byl vyuvinut hlavně pro mladší gamesníky a jeho ovládání je proto velice jednoduché. Co se technických úskalí týká, nachází se na zařízení (kromě spínače zapnutí/vypnutí) pouze ovládáče jasu obrazovky a hlasitosti zvuku. Hry se ovládají běžným kurorem tvoreným čtyřmi spínači pro směry nahoru, dolů, doleva a doprava. Dvě tlačítka upravena od displeje jsou ve hrách používány většinou pro skákání a pro střílení. Není to však pravidlem a ovládání některých her může být ve skutečnosti poněkud základnější. Trochu neprjemně je, že si nemůžete připojit externí joystick, tím by se všechno vylepšilo. V originálním balení naleznete spoustu kartiček s dotazníky, záruční list, extra hru i s návodem a poměrně podrobný manuál. Je to všechno sice moc hezký zpracované v osmi světových jazycích, ale firma SEGA jaksi opomněla zařadit jakýkoliv jazyk slovenský,

14

SEGA GAME GEAR



takže lidé nehovořící západáckými jazyky mají smůlu. SEGA je firma publikující zařízení hlavně pro děti, u kterých se nepředpokládají širší jazykové znalosti. Já osobně si o tom myslím tolik, že SEGA je poměrně velká firma, která si může dovolit distribuovat manuály v jazyčích alespoň těch zemí, ve kterých své výrobky prodává. Jednou z těchto zemí je nyní také Česká republika a manuál by tudíž měl být srozumitelný i českým dětem.

Chytrý systém vkládání her do segáckých pařánských objektů zůstal zachován. Malou krabičku s hrou (neboli cartridge) prostě zasunete do zadní části přístroje a můžete začít hrát. Rychlosť nahrávání je prakticky nepostráhnutelná, hra je nahraná asi za sekundu a je po starostech. Při konstrukci GAME GEARU se počítalo hlavně s velkými otřesy a zdlouhavým nošením v různých taškách, apod. V tomhle případě tvůrci odvedli doprovody skvělou práci. Jakoukoliv hru si startovacím tlačítkem můžete dočasně zastavit a opět spustit. Při zapouzdané hře jsem se SEGOU zkoušel dělat různé akrobatické kousky - třásl jsem s ní, házel do polštáře, trpěla na prudkém sluníčku, ležela v ledničce a nic (ba ne, zas až tolik netrpěla, přece bych si ji neničil!). Hra zůstala zastavená v místě, kde jsem ji nechal, opravdu odolná mašinka. Problémy občas nastanou se sítovým konektorem, který se někdy hrozivě zavíklá a celou hru hrajete znova. Je to způsobené mimo jiné tím, že v balení žádné trofa na devět voltů není. Musíte si tedy shánět transformátor všude možně a ne

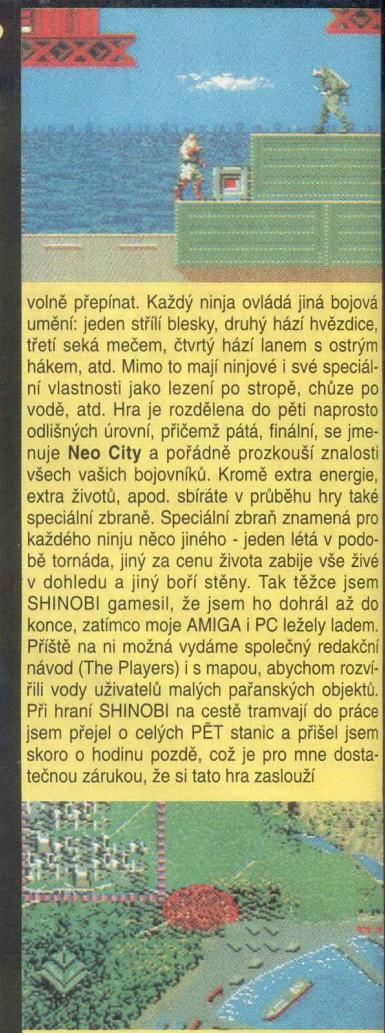
vždy mají konektory přesnou šířku či délku a vznikají zbytečné problémy.

A teď přichází čas, věnovat se tomu nejdůležitějšímu - hřám. Herní software pro GAME GEAR je poměrně bohatý a rozšířené je hlavně tzv. „přirozené kolování her“. Hra začne kolovat, omrzí-li svého původního majitele a je vyměněna za hru cizí. Časem jistě zjistíte, že ve vašem okolí hraje na SEGA spousta lidí a je ochotno měnit své hry za cokoliv. Je to bohužel jediný způsob, jak získávat větší příslu nových her, jelikož kupovat jednu hru za tisíce si asi každý dovolit nemůže. Firma SEGA nám pro začátek poskytla hry SHINOBI, NINJA GAIDEN a SONIC II, takže jsme je pořádně rozebráli a povíme si zatím o té nejlepší z nich:

SHINOBI



• e prostě bomba věc. Než jsem si GAME GEAR odnesl domů, viděl jsem tu hru v redakci i jiní redaktoři, chytla je pařánská vášeň a malem mi SEGU sebrali. Dokonalost SHINOBI není jen v perfektní grafice a animaci, ale celá hra vás přímo vtáhne do děje podobným způsobem jako např. TURRICAN II. Již na první pohled je jasné, že hra sice dá zabrat, ale je dohratelná až do konce, pokud se jí naučíte dokonale ovládat. Nečekal jsem, že na tak malou hráčskou mašinku se tvoří tak složité a rozsáhlé programy. Na své dobrodružné puti osvobojujete své kamarády ninji z nadvlády zlého mistra. Zpočátku ovládáte ninju jednoho, ale každý osvobozený muž se přidá do vaší party, mezi jejíž členy si můžete libo-



88%.

O dalších hrách se díky nedostatku místa zmiňme příště, hlavně pokud nám jich SEGA dodá více, abychom měli větší přehled o tom, co je dobré a co ne. Jako návodový maniak bych časem rád začal vydávat co nejvíce řešení a mapiček na SEGA hry, takže můžete poslat své zkušenosti, popřípadě čity, jestli nějak existují, ať se GAME GEAR rubrika pořádně rozjede. Čau.

ANDREW

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

Velice nás těší váš zájem o naši soutěž, kterou jsme pro vás připravili ve spolupráci s firmou DATART INTERNATIONAL. Jak jsme vás již informovali minule, v této soutěži můžete vyhrát SEGA MEGA DRIVE - hrací automat firmy SEGA. Jedině, co stačí udělat, je vystříhnout kupón z této stránky, nalepit jej na korespondenční lístek a poslat na adresu redakce. Pokud budou na korespondenčním lístku uvedeny navíc správné odpovědi na naše soutěžní otázky, budete zařazeni do slosování. Tolik k regulím soutěže.

První kolo bylo spíše kolem zahřívání. Otázky byly jednoduché a převážná většina z vás odpověděla správně. Symbolm firmy SEGA je skutečně ježek SONIC a vyjmenování deseti her není nic těžkého. I na poslední otázku odpověděli téměř všichni správně. Je sice s podivem, že někdo na otázku „...jak se jmenuje automat firmy SEGA...“ odpoví: „Přenosný automat firmy SEGA je NINTENDO GAME BOY“, ale člověk je přece omylný. Tímto je první kolo uzavřeno, zbyvá už jen vylosovat vítěze...

...chvíli napětí... a zástupce firmy DATART INTERNATIONAL, p. Bělohrubý, vylosoval šťastného výherce. Dalším majitelem SEGA MEGA DRIVE se stává Lumír Kutaj, KUNICE. Blahopřejeme!

Před námi je druhé kolo, a tentokrát budou otázky o trochu obtížnější.

1 Napište nám, v jakém roce byl uveden na trh MASTER SYSTEM II.

2 Jednou z oblíbených her firmy SEGA v hernách, ale i na domácích počítačích je hra, ve které hrdina - Ninja - doprovázen svým věrným psem prochází několik úrovní plných nepřátel. Z letiště přes nádraží, vlak, most atd. Jak se toto hra jmenuje?

3 V této otázce si ověříme, zda jste věrní čtenáři EXCALIBURU a máte přehled i o počítačových hrách. Napište nám tedy názvy alespoň tří počítačových konverzí her firmy SEGA. (To znamená hry, které byly původně vytvořeny pro automaty a teprve potom převedeny na domácí počítače)

Otázky znáte, odpovědi ale budete muset hledat. Až je najdete, neváhejte a napište nám. SEGA MEGA DRIVE čeká třeba právě na vás.

Nakonec ještě připomeňme soutěž, kterou pro vás firma DATART INTERNATIONAL připravila. Pokud si u této firmy zakoupíte SEGA MASTER SYSTEM či MEGA DRIVE a splňte soutěžní podmínky, které se dozvete přímo na místě, máte šanci získat zdarma jednu hru pro vaše zařízení. To je pro tentokrát všechno. Řešte, pište, čekejte na další EXCALIBUR. Na shledanou v něm se těší

Vaše Redakce a...



CHCETE MÍT EXCALIBUR?

! PŘEDPLATĚTE SI JEJ... !!!

JAK SI EXCALIBUR PŘEDPLATIT NAJDETE NA STR. 4 U ÚVODNÍKU

SEGA

To musím mit!



SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ
BAREVNÝ KATALOG ZDARMA



Pište na adresu: E- DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

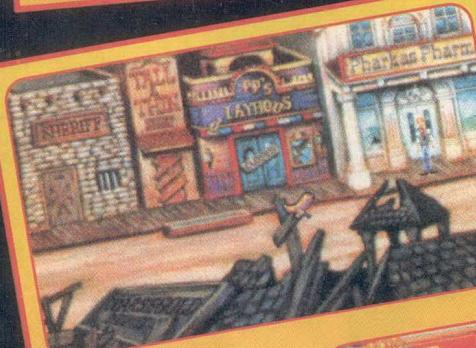
CO OČEKÁVÁME DO PRÁZDNIN 1993

Mýšlenky o tom, jaký soft na nás herní firmy připravují, se honí hlavou asi každému správnému pařanovi. V tomto článku bych se s vámi rád podělil o výsledky mého pátrání po novinkách. Mějte, prosím, na paměti, že tuto stať píšu 24.04.93 a vydejte-li (nedejte Bože) EXCALIBUR o něco později, ztratíte mnoho z informací svou aktuálnost.

Začnu tím, od čeho si slibuji co nejvíce. Jsou to dvě bomby, na které se v redakci překně klepeme, obě mají vyjít na AMIGU i na PC v květnu.

Milovníci simulátorů si mohou brousit radojstícky na STRIKE COMMANDERA a na STUNT ISLAND, který právě vyšel. STRIKE COMMANDER od ELECTRONIC ARTS vypadá opravdu zajímavě. Příběh se odehrává v roce 2005 v USA. Kalifornie utrpěla rozsáhlá zemětřesení, v zemi je zmatek, státy se trhají a na scéně se objevuje zázračný letec James Stern a pomáhá, kde může. Jeho interakce s okolním světem mezi jednotlivými mísami by měla být již srovnatelnější (na rozdíl od malovaných filmů ve WING COMMANDEROVÍ), sami si budeš volit, pro koho poletíte. Programátoři ORIGIN jsou již věci znali a kam se budou sypat vaše bomby. V WING COMMANDERU a chvály se náměstí sypou ze všech stran, mimo jiné i z EXCALIBURU za ULTIMU II. Obzvláště zajímavá bude asi fraktalově generovaná krajina, plynule se pohybují města udívající zelenou grafikou z ptačího pohledu viděnou (piruetkami překroucenou - Red.).

MINDSCAPE si dává na čas s vypuštěním svého CAPTIVE II. Jedná se o dungeon ultimovského typu situovaný ve městě budoucnosti. Bitmapová grafika bude aplikována na stěny budov ve 3D, složité polygonové příšerky se vám budou předvádět z mnoha úhlů, plus další programátorské hračičky. O tom, jak bude hra hratelná však zatím nemáme ani zprávy ani ponětí.



docela OK. Ve starém kovbojském slangu se lékářník - dobrodruh Freddy handruje s šerifem, loví padouchy, chlastá v baru a občas zajde zkontořovat svůj krámek. Za tu chvíliku, co se demlo hrálo, jeli jsme již v malém kyblíku přes řeku a rozmlouvali jsme s kovbojskou prostitutkou v baru, takže pana Lova evidentně nepřešly ani smyslosti, ani nesmyslosti (ano, on je autorem střelby z podprsenky) a to je jenom

NOVINKY

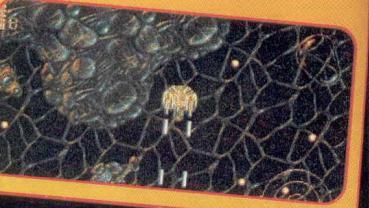


NOVINKY

21st CENTURY ENTERTAINMENTS dokončuje svou konverzi PINBALL DREAMS na PC. Naše pr-votní skepsa byla změněna ve zvědavé očekávání po shledaném gremlinovském konverzoru ZOOLA a následných výkřicích „Jéžíš, PCkó umí taky scrollovat!“.

NOVINKY

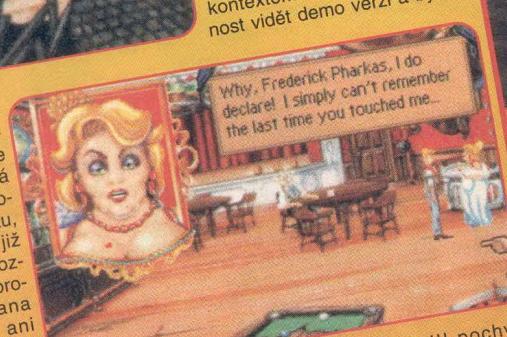
Další řežbou bude BLASTAR od CORDESIGNU. Je to teprve druhý Coráček pokus o střílečku (první byl FRENETIC), ale nevypadá špatně. Optimistické jazyky srovávají jeho grafiku s králem všech stříleček XENONEM II, ale to teprve uvidíme se do her zakousnou první skalní páraň a otočí svůj Caesarovský palec nahoru či



V první řadě je to ISHAR II od SILMARILS. Obrázky z něj můžete vidět na této stránce, grafika prostě bez komentáře. Na rozdíl od dílu předešlého doplnili SILMARILS automapování, ukládání na disk zadarmo, lepší grafiku (a také hezčí obrázky - ICE) a ještě složitější vztahy mezi vašimi charaktery nežli v ISHARU I. Země má být obrovská, zápletku složitá, takže nezbývá jen držet palce, aby se ISHAR II po trochu nepovedené TRANSARCTICE blískl na herním nebi.

Druhý slibný projekt pochází od tolik chválené firmy GREMLIN a nese název LITIL DIVIL. Je to perfektně propracované 3DÉčko ve stylu hry HEIMDALL. Jako hlavní hrdina se ocitnete v kůži dáblíka a za svým spasením putujete celým peklem. V graficky dokonalém, všemi-směry scrollujícím světě bloudíte bludiště, akčněte a řešíte hlavolamy. Autoři uvádějí, že v pekle to může být docela fajn. Nevěříte? Tak se běžte podívat na HELLRAISERA III nebo si přečtěte „Knihu krve“ od Clive Barkera a hned tomu uvěříte (Knihu krve však opravdu jen pro železné žaludky).

ZRADA V KRONDORU ANEB BETRAYAL AT KRONDOR je nový výtvor firmy DYNAMIX, která se od SIERRY asi trhá cílem dál tím více, jelikož se jedná o klasický dungeon. Příběh se odehrává podle stejnojmenné knihy (kterou nikdo z nás nečetl) a hra podle něj bude rozdělena do devíti kapitol. Z jedné důležité kapitoly do druhé budete pří muset urazit přes milion dungeonovských čtverečků, což zavádí zvýšeným počtem úmrtí gamesníků hladu a žízní.



dobrě. BEHOLDER III pochytí smysl od WIZARDRY VII a bude v něm kladen důraz na exteriér, a také na zvuky a na hudbu. Má být rozsáhlější, graficky hezčí s více příšerkami, automapin-gem, atd. Vašim úkolem bude obrat nebohou mrtvolou Achwellu o magický Artefact of Divine Power a zabít ji. Pokud nebude konečný výtvor příliš podobný dílu druhému a bude obsahovat originální nárazy, může to být něco extra.

NOVINKY

PSYGNOSIS konečně vydali WALKERA, který je současně s LEMMINGY II posledním projektem božských programátorů DMA DESIGN na AMIGU. S týmem DMA se Amigáči loučí díky tak vysoké hladině pirátství, že publikovat nové hry se autorům prostě již nevypláci. Na WALKERA se těšíme, jelikož půjde o šílenou chodičku mlátičku. Hráč se ocítá v kokpitu železného robota, joystickem ovládá jeho pohyb vlevo a vpravo, myší hledá zaměřovacem špatřáky a posílá je ke všem čertům. Sebevražedné jednotky vrhající se pod Walkerovu ocelové nohy jsou velice vynalézavé - vylézají z kanálů, z transportérů a skáčou z helikoptér. Vy je musíte všechny prostě zmasakrovat. Náhoda.



NOVINKY

ULTIMA UNDERWORLD II

Po nepříliš čitelných mapách z minulého

čísla otiskujeme mapy prvních úrovní znovu a přidáváme jednu extra úroveň. Mapy jsou zpracovány na prostřední dvostránku tak, aby se daly vyrhnout a použít jako pomocná při procházení ULTIMY. Text k prvním třem úrovním neotiskujeme znova, jelikož v minulém čísle vyšel v pořádku a místa máme tak málo, že dvostránka ULTIMY je víc než dost.

Svět třetí - Pevnost Killorn Keep

Nejdříve si promluvte se starcem Ogrem. Slíbí, že vám ukáže tajný vchod do podzemí, pokud mu donesete praporec (Banner) z Praecor Lothovy hrobky. Tato hrobka je však až poslední Altaru. Dále si promluvte s kapitánkou Mystell, bude od vás chtít slyšet Pravidla pravého

bojovníka. O těchto pravidlech si promluvte s mužem Lobarem (většinou se nachází opilý v kuchyni), vraťte se k Mystell a přesvědčte ji o své vzdělosti. Dá vám za úkol špehatou kouzelnici Altaru. Jděte k Altaře, sblížte se s ní a řekněte jí o svém boji proti

Guardianovi. Dostanete dýku, kterou musíte zabít ohnivého ptáka v zámku level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy nalezněte vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte ji přinést pavoučí vejce (zámeček level 4) a amethystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na Guardiano). Dostanete dýku, kterou

musíte zabít ohnivého ptáka v zámku level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy nalezněte vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte ji přinést pavoučí vejce (zámeček level 4) a amethystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na Guardiano). Dostanete dýku, kterou

musíte zabít ohnivého ptáka v zámku level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy nalezněte vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte ji přinést pavoučí vejce (zámeček level 4) a amethystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na Guardiano). Dostanete dýku, kterou

musíte zabít ohnivého ptáka v zámku level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy nalezněte vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte ji přinést pavoučí vejce (zámeček level 4) a amethystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na Guardiano). Dostanete dýku, kterou

perlou, kterou vám nyní půjčí, vyrobí vám hůlku, pomocí které budete odstraňovat Guardiano

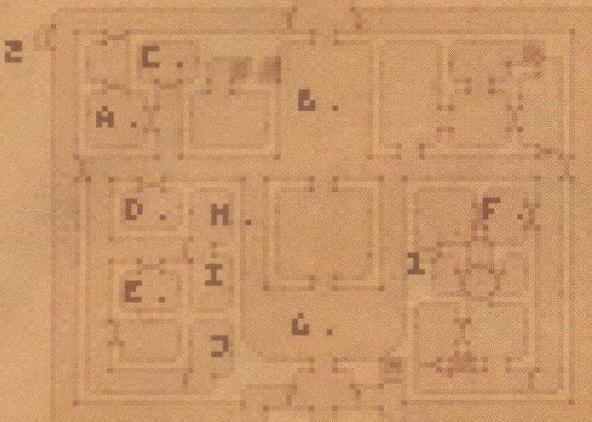
vu moc ze všech světů.

Nyní seštopestu do Killorského sklepení a najdete svažující se chodbu uzavřenou čtvercem svíček. Svíčky seberte a zahodte, zabijte bezhlavou stvoření a seberte Black rock gem. Tento diamant si nechte ohřát Nystulem v zámku level 1 a vsadte jej do krystalu v zámku level 5. Čeká vás svět Talorus, ale o něm až příště

ANDREW

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - 1. A 2. ČÁST)

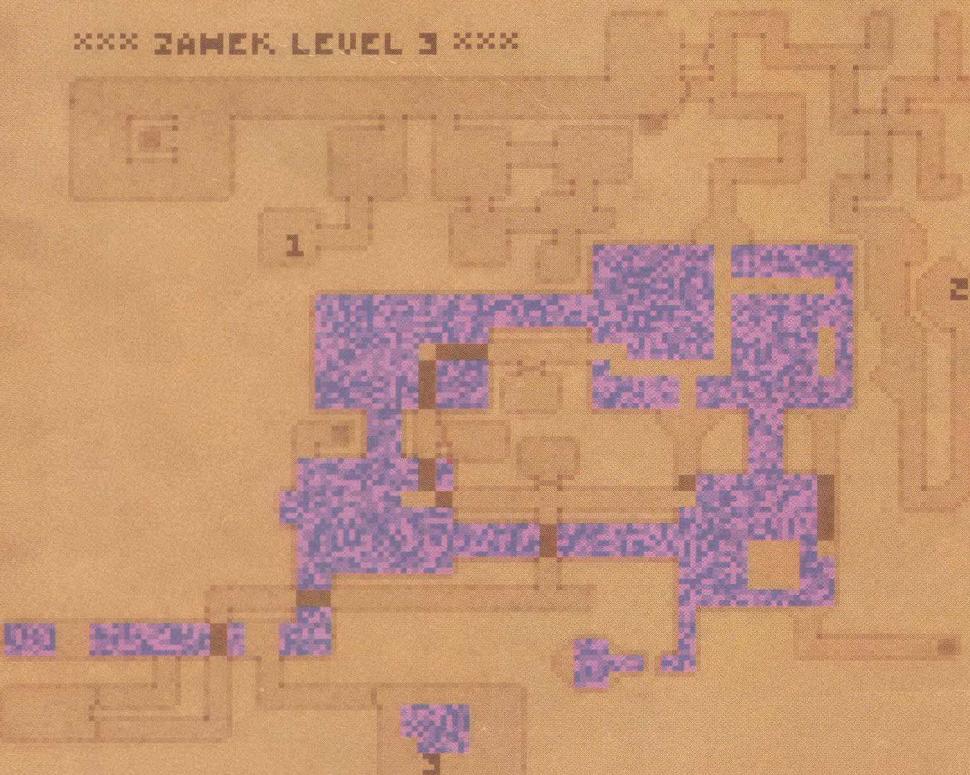
XXX ZÁMEK LEVEL 1 XXX



XXX ZÁMEK LEVEL 2 XXX



XXX ZÁMEK LEVEL 3 XXX



1 - ZLODEJ MA RUMU, HODINKY, JIDLO A RADY

2 - POKLAD HLIDANÝ BEHOLDERY

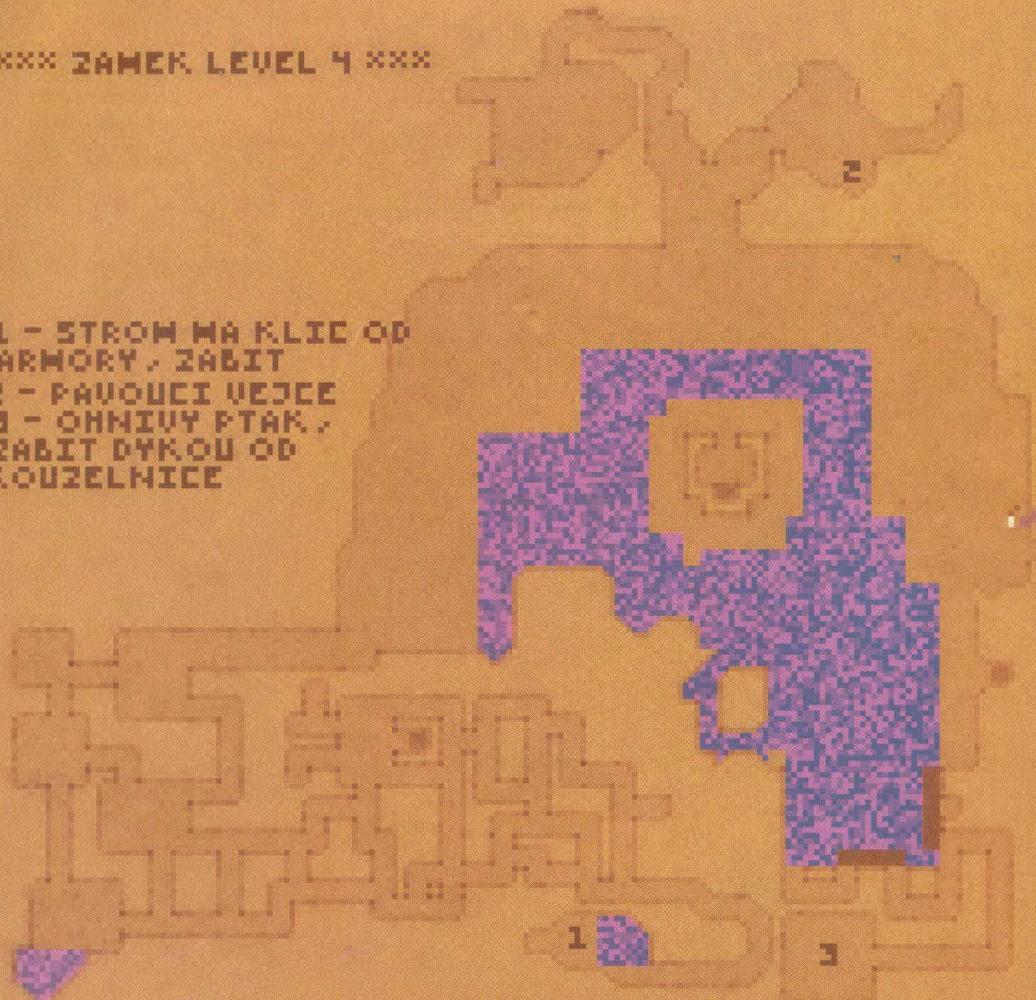
3 - DUCH HLIDA POKLAD TABULKY A ZEZLO, KLIC DA CHARLES



XXX ZAMER LEVEL 4 XXX

XXX ZAMER LEV

1 - STROM MA KLIC OD
ARMORY, ZABIT
2 - PAVOUCI VEJCE
3 - OHNIVY PTAK,
ZABIT DYKOU OD
KOUZELNICE

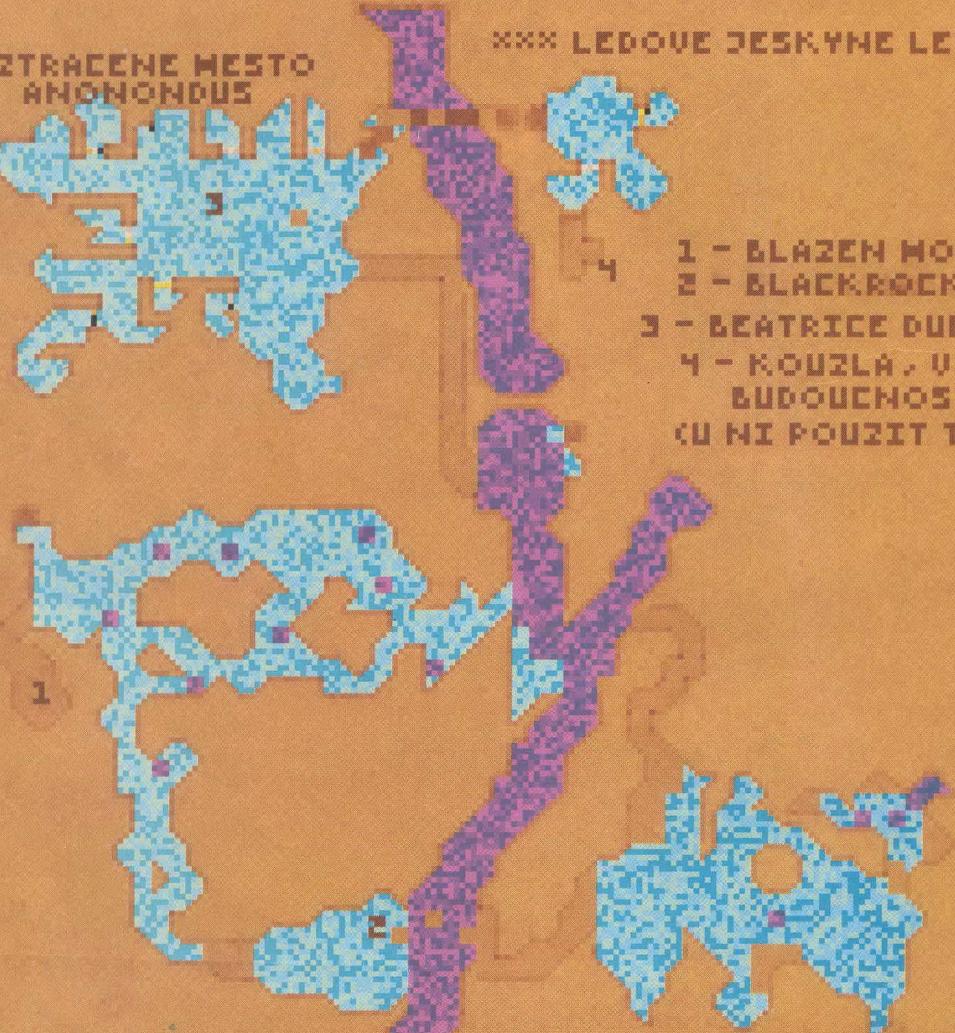


1 - DIAMANT
2 - EMERALD
3 - BLACKROCK

ZTRACENE MESTO
ANONONDUS

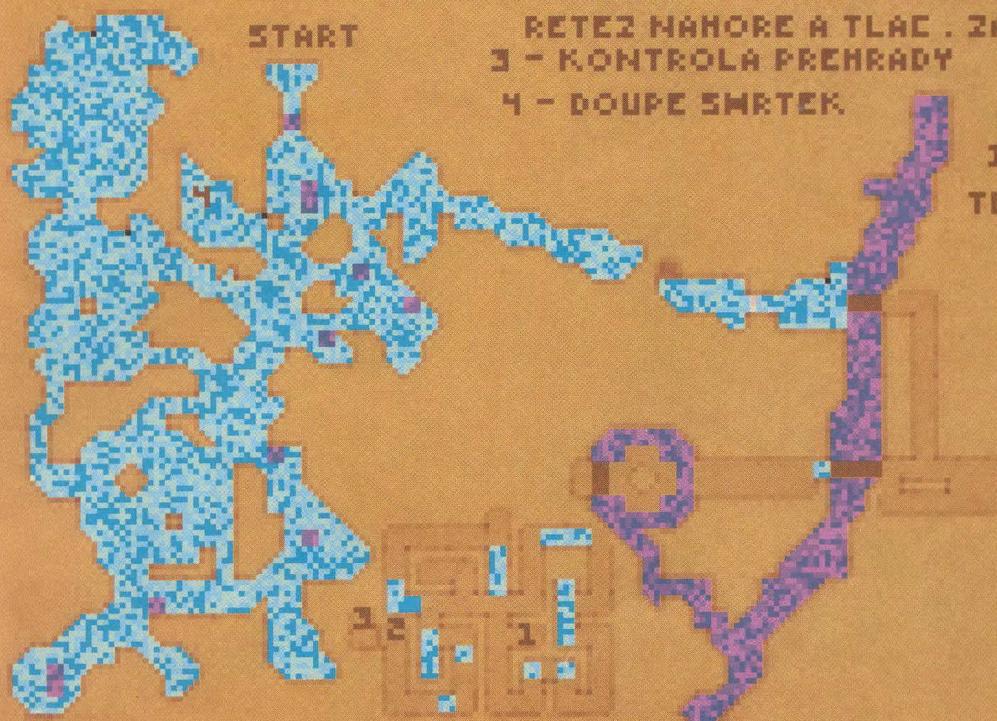
XXX LEDOVE DESKYNE LEVEL 2 XXX

1 - BLAZEN MOKRO
2 - BLACKROCK GEM
3 - BEATRICE DUCH MESTA
4 - KOUZLA, VIZE
BUDOVENOSTI
(U NI POUZIT TYCKU)



L 5 XXX

XXX LEDOVE DESKYNE LEVEL 1 XXX



- 2 - DVERE : PAKA A PREPINAC DOLE ,
RETEZ NAHORE A TLAC . ZAPNUTE
- 3 - KONTROLA PREHRADY
- 4 - DOPUE SMRTEK

- 1 - KLIC :
TLACITKO VYPN .
(PAKA ,
PREPINAC A
RETEZ MUSI
BYT NAHOREA)

... GEM

XXX VEZE XXX



- 1 - KOVARNA
- 2 - ZBRODNICE

- 1 - DAT STRAZI
Z . ZLATYCH ,
OTEVRE BRANU
- 2 - ZDE ZAVRIT
VNESSI DVERE A
PAK TEPRUE
VHITR

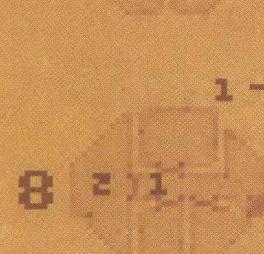


- 1 - PO ROZHOVORU S KAPITANEM RICI
STRAZI HESLO A OH OTEVRE DVERE
- 2 - KAPITAN
- 3 - TUTO CELU ODEMKNOUT KLICI
OD JANARA A PUSTIT OBRA



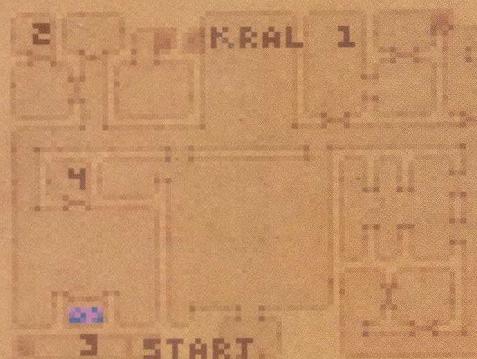
- 1 - TADNY OTVIRAC DVERI
KTERY USAK ZAVIRA
DVERE USTUPNI

- SVOVEE KAPITANA ,
DA KLIC OD
VEZENI OBRA



- 1 - PROJDES JEH SE SPEC . RUKAVICEMI
- 2 - BISHOP
PO ZKOMPLET . VEZE A PUSTENI
TROLLA MUSITE PROHLEDAT MRTVOLY
A HADIT BLACK ROCK GEM

KILLORN KEEP UROVEN 1

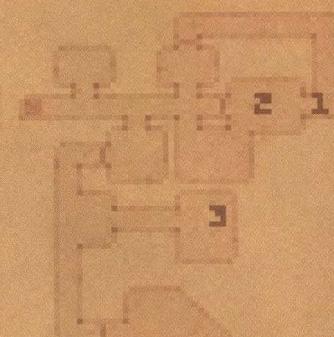


3 START

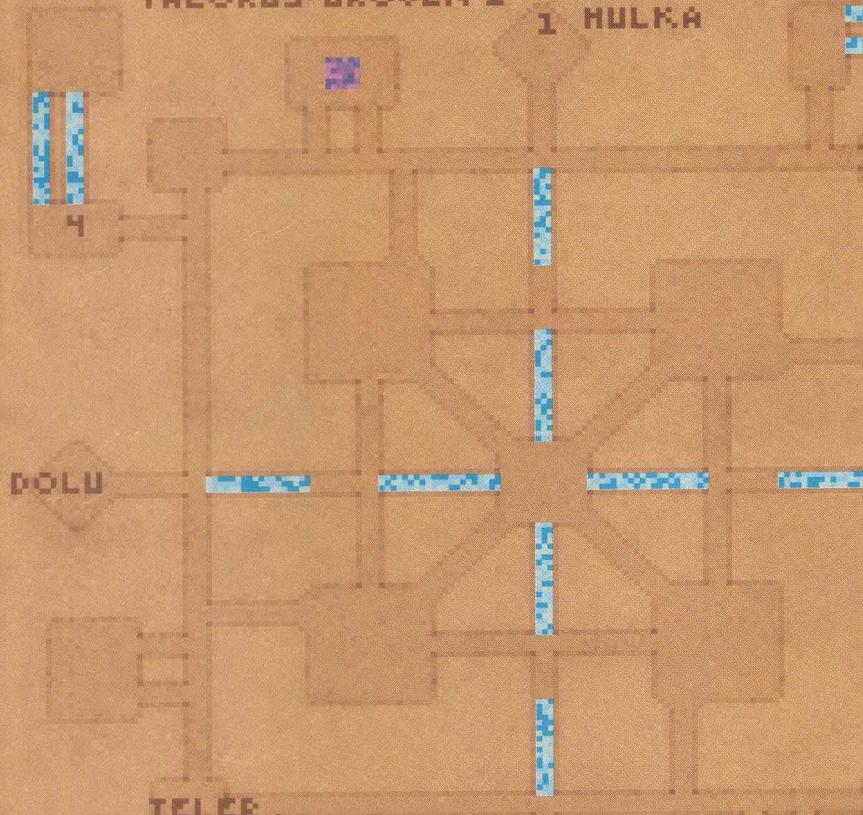
- 1 - STARÉ OGRE CHCE PRAPOR (BANNER)
BOJOVNIK LOBAR UCI BOJOVAT A POVI
UAM OSM PRAVIDEL PRO KOUZELNICI
- 2 - KOUZELNICI SI SPRATELTE, NEJPRV DA DYKU
A POZDEJI, PO PRIMENI PAVOUČIHO VEJCE
A AMETYSTOVE TYCE DA ODKOUZLOVACI REZLO
- 3 - DO TETO CHODBICKY POUZE KOUZLEM PORTAL
- 4 - MORS GOTHA ZDE BUDA MIT CARODEJNOU KNIHU
(KE KONECI HRY)

KILLORN KEEP UROVEN 2

- 1 - KDO SE BOJI NEBEZPECI.
MUZE PORUSIT
CTVEREC SVICER
- 2 - BLACKROCK GEM
- 3 - KLIC
- 4 - ZABIT STRAZCE A DVERE
OTEVRITE KOUZLEM.
UVNITR POUZIT REZLO



TALORUS UROVEN 1



1 HULK

2 RUNY

- 5 - VYROBA,
POLOZIT
KRYSYALY A
DELGNIZATOR
NA LAREVNA
TELEPORTY POLICKA
PODLE RAD INTEGR. PAK
K. HISTORIANOVI
ZDE TAKE POUZIT
REZLO

DATA INTEGRATOR

- 4 - DAJI LISTINU PRO
INTEGRATORA

DOLU

DOLU

TELER

ZAREMO
(ZABIT
STRAZCE)

KRYSYAL

3

HISTORIAN

3 FUTURIAN DA INSTRUKCE

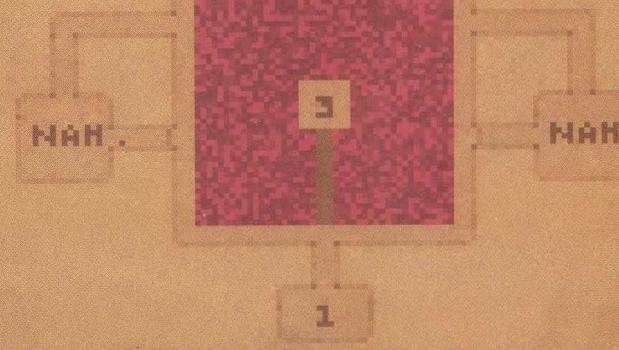
TELEP

5

TALORUS - UROVEN 2



- 1 - DELGNIZATOR
- 2 - KRYSYAL
- 3 - BLACKROCK GEM
- 4 - REZLO SHOCKWAVE
(OTEVRE PORTAL)



NAH.

NAH

1

Tíž název napovídá, že jde o volné pokračování na stejném první díl. Opět jste v roli neúprosného Adama bojujícího proti všem lotrům a neřádům ničícím životní prostředí.

LODĚNICE

Po přistání hydroplánu dejte celníkovi otevřený pas a imunitní kartu. Promluvte si s indiánem a jděte doprava. Zde skrytý za bednami vyslechněte rozhovor dvou mužů. Pokuste si pohovorit s Gonzalem. Černovlasému chlápkovi, který se v tu chvíli objeví, dejte peníze za papouška. Promluvte si s Gonzalem a vyzkoušejte sebrat sít. Po nezdárném pokusu získat sít se vrátte a pomozte otci otevřít krabici. Ten vám dá Ecodera a naučí vás s ním zacházet. Od této chvíle zaznamenávejte na Ecodera veškeré údaje o zvířatech, rostlinách, indiánech a ekologických hrozobách. Stačí jen poukázat na žádanou věc, kterou chcete zaznamenat a do Ecodera se automaticky o této věci vloží základní informace (věc je mnoho, místa málo, a tak na tyto věci nebedu v průběhu návodu upozorňovat). Nyní běžte na molo a popovídejte si z rybářem a s turistou. Když se pak vrátíte k otci, budeste svědky zdařené krádeže. Otec bude nucen odejít na ambasádu pro nové dokumenty a nechá Adama o samotě. Adam posléze usne v rybářské bárce. Dvě neposedné vydry spícího Adama odvezou do džungle.

DŽUNGLE

Po noci strávené v džungli se z vody opět vynoří vydry. Dvakrát si promluvte s hnědou vydrou a seberte ji z kruhu amulet lesního srdece. Po vystoupení na pevninu seberte list pokapaný štavou. Zbavte les všech odpadků a jděte doprava. Pokuste se vyšplhat na strom a zde vás napadne dotěrný hmyz, namažte se šťávou z listu a zkuste to znovu. V koruně stromu hudeť řeč se všemi živými tvory. Pokračujte po dolní možné věti do další místoříšky nalevo. Pohovorte si s ptákem a seberte fialové květy blízko vašich nohou. Vratte se a pokračujte nahoru. Smrdavého ptáka obejděte pomocí fialových květin a vylijte vodu z květu vpravo. Když slezete dolů, zjistíte, že jste roztokem z rostlin uhasili doutnající cigaretu v tukaním hnězdě. Již tradičně se všemi přítomnými promluvte a jděte po horní věti dole. Pták vám podá další informace a vy pokračujte vlevo. Dojděte až na krajní větev a seberte starý, dřevěný buben. Slabé větve ale Adama dlouho neudrží a zlomí se. Adam spadne přímo do prasečího rochniště.

INDIÁNSKÁ VESNICE

Seberte zelenou liánu a žluté ovoce. Na žluté ovoce přilepkujte prase. Jakmile se veprž zakousne do bávího ovoce, neztrácejte čas a hodte na něj smyčku ze zelené liány. Prase vás vytáhne z nechutné bahenní břečky. Jděte doprava a položte svůj dřevěný buben na bambusovou konstrukci vedle dalšího bubnu. Vytvořte tak jakýsi nástroj. Uchopte palíčku a zahrájte na tento nástroj melodii podle předlohy, která se vám zobrazí. Tuto předlohu si někam poznámejte, nebo si ji zapamatujte. Po odehrání melodie si vezměte nazpátek buben. Jděte doleva a nahoru. Vlezte do prvního vchodu. Pomocí bubnu zahrájte melodii z vesnice, seberte buben a vstupte do nitra stromu. Uvnitř lesního srdece si sedněte na spleť kořenů a seberte spadlou větvičku. Ještě než vyjdete, s lesním srdečem si popovídejte. Nyní vlezte do stromu prostřední cestou. Zde si vezměte ze země plod a vyjděte ven. Když vejdete cestou úplně vlevo, objevíte se u krásného jezírka. Seberte šálek a napříte ho pronikavé zářivou tekutinou. Vratte se do vesnice a promluvte si všemi obyvateli. Klukovi u šamanovy chýše dejte buben a pomocí liány se přehoupněte přes potok. Z keře utrhniče červené bobule a vezměte indiánský náhrdelník. Tento náhrdelník

dejte ženě s dítětem úplně vlevo. Távám ale náhrdelník odmítne, a tak ho dejte její sestře, která sedí mezi indiánskými koberci o jednu obrazovku napravo. Za náhrdelník dostanete složitý model města vyřezávaný v jakémusi indiánském šperku. Vraťte se doleva a seberte mačetu ležící poblíž indiána. Mačetu dejte mladé dívce, která lenoší při tráni bylinky. Dívka vás obdaruje několika kořeny ze zelené rostliny. Kořeny potřebuje baba kořenářka pro svůj dýrák, který mixuje ve společnosti dvou starších dan. Když od vás dostane kořeny, vyzve vás, abyste si do šálku nabrali trochu jejího lektvaru. Bohužel, zatím žádný prázdný šálek nemáte. Běžte tedy k šamanovi. Na stoličku před jeho chýší položte tekutinu z jezírka a plod, který jste získali uvnitř lesního srdece. Potom na okamžik opusťte tu místnost a když se pak vrátíte, najdete na stoličce zelený lečivý lektvar. Ten seberte a doneste ho ženě s dítětem. Za tento čin dostanete hliněný šálek, který se hodí pro kořenářku směs. Tomuto sladkému nápoji nikdo neodolá a mlsný motýl teprve ne. Motýla chytne tak, že misku s lektvarom položíte mezi ostatní hliněné misky vedle prasečího rochniště (rochniště, rochniště, rochniště - běd redak-

seberte a přečtěte si ho. Potom zapněte elektronický diář a hned najděte soukromé, tajné poznámky pod ikonou klíče. Po vyzvání „enter password“ napište jméno na papírku. Číslo, které se vám objeví je kód pro nedobytný tresor. Vypněte diář a nastavte číselný kód na tresoru. Po otevření tresoru seberte všechny věci. Svažte obě prostěradla dohromady a vytvořené lano přivážte za nohu posteče. Nyní vám již nic nebrání k odchodu na čerstvý vzhled. Nikdy ovšem neodcházejte dveřmi. Gonzales sice není zrovna obdařený bystrostí, ale ve dveřích vás vždy chyt-

sudem pokejte až do návratu Gonzalese. Ten přijde jen na okamžik, aby naházel roztržcenou zeleninu do kotliku. Okamžitě jak opět odejde, přeběhněte za zadní sudy a odtamtud běžte horní cestou do místnosti napravo. Tam uvidíte Gonzálese jak seká dríví. Když si políkna posírá a půjde přiložit, hodte ptákům v kleci zrní. Malým stříbrným klíčem z inventáře odemkněte klec a vypustte ptáky do volné přírody. Gonzales začne ptáky bezvýsledně honit a tak se ho zbavíte nadobro. Pak seberte zaseknutou sekru v párežu. Sekryou si z mohutného kmene vysekejte něco, co se vzdáleně podobá kajaku. Tento svůj škuner odstráňte na vodu a nasedněte do něj. Z brašny vytáhněte tenisovou raketu, kterou použijte jako pádlo. Padouk Slaghter se za vámi vydá v moderním motorovém člunu. Pádlujte, co vám budou sily stačit. Po chvíli se před vámi objeví obrovský vodní vír. Abyste se nedostali do spáru lotrů, ruskujte svůj mladý život a pokusete se vti přeplavat. Bohužel se vám to nepodaří a vír vás stáhne pod vodní hladinu. Ávšak o život Adama vodní vír nepřipraví. Naopak mu ještě pomůže k útku. Vír je totíž způsoben třílnou ve stropě jedně z podzemních jeskyní.

Název hry:	Eco Quest II
Firma:	Sierra
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventura
Na počítač:	XPC
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 9 MB HD, VGA
Originalita:	80 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava:	79 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí:	82 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika:	82 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba:	71 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty:	70 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 78%

Poznámka: Sierra podporuje ekology - hip, hip, hipí.

zubů přežije kořeny leknínového listu. Na list si lehněte jako na nafukovací matraci a plavte k ubohé opici. S opicí pokačejte a vylezez na ostrůvek. Štěstná opice nasedne na leknínový list a odplove neznámou kam. V tom okamžiku vás chytne do svých pařátlů obrovský sedočerný, hrůzu nahájného orel. Moc ho nedrážděte. Jen s ním hodte feč a dejte mu zlaté pírko. Orel vás pak odnesne do vstupu do zlatého města.

ZLATÉ MĚSTO

Z pahorku, na který vás orel donese, odstraňte všechny nečistoty. Seberte lulu a zlatou masku položte na chybějící černé místo vedle dalších zlatých emblémů. Ze skryše, která se připojením masky otevře, seberte zlaté peníze. Ty potom položte na pravý konec obrovského balvanu. Mince ale nebudou stačit a tak k nim přiložte ještě těžké zlaté kolo. Balvan se přetíží a na levé straně uvolní podzemní vstup k branám zlatého města. Před bludištěm se lupou podívajte na šperk od indiánky. Uvidíte tak kompletní mapku zlatého města. Prolezte bludištěm až ke vstupu do hal. V hale potom složte nášternou malbu indiána hrajícího na písťátko. Otevře se tajná skryš, ze které seberte právě ony písťátky. Z této malby jedním pootočením každého kousku dostanete kresbu tančícího indiána. Tentokrát ze skryše seberte zlatou helmu a pohár se zlatým práškem. Pomocí malých děr ve stěně vylezte k obrazu a zatahujte hada za ocas. Slezte dolů a pokračujte otevřenými tajnými dveřmi. Po několika kamenech přeskáčejte na malý ostrůvek. Dávejte přítom pozor, aby jste si nespěšili kámen s želivým krunýrem. Na ostrůvku si vezměte na hlavu zlatou helmu a ukažte mu amulet lesního srdece. Slezte dolů a seberte třpytivé modré kámen ve velikosti lidské hlavy. Kámen položte do otvoru před kamennou sochu jaguára. Jaguár obživne a bude vás žádat o pomoc. Musíte odpovědět na deset jeho hádanek. Tyto hádanky jsou velice jednoduché a vy na ně odpovídáte formou výběru jednoho z deseti obrázků. Nejde ani omezení počtem pokusů a když se náhodou netrefíte napoprvé do správné odpovědi, tak se nic nedělejte. Po osvození jaguára seberte zlaté pírko a pokračujte dál. Vaše netopýří přítelkyně se náhle bude cítit velice špatně. Promluvte si s ní a dojděte pro starého, moudrého netopýra (místnost s jaguárem). Od něho dostanete zvláštní písťátko ve tvaru ptáka. Hned na ně zapískejte. Tím vypláváte hejno černých netopýrů zavěšených ve východu z jeskyně. Nasedněte do lodky a opusťte tmavé, chladné netopýří jeskyně.

OSTROV

Při pokusu natočit kamenou hlavu fontány do správné polohy vás chytne do svého silného sevření zelená liána. Ukažte jí tedy amulet lesního srdece. Liána vás odhodí a vy pootočte kamenou hlavou. Kamennému totemu seberte z náročí misku a položte ji do proudu vody tak, aby voda tekla i na nevykličená semena. Do misky rozdrozdí žlutý květ z nitra lesního srdece. Když pak seberete vykličené semeno, bude krásná přírodní idylka přerušena přiletem helikoptéry na písčné pláž ostrova. Samozřejmě to není nikdo jiný než darebák Slaughter. Jak začne kopat vede fontány diru, použijte na něj pohár se zlatým prachem. Slaughter nebude přes zlatý prach vidět a zaplete se do zelené liány. Zapískejte na písťátku ve tvaru ptáka a vaši netopýří přítelkyni pokropte z fontány. Po sladkém polibku vás orel odnesne do vypálené vesnice. Do připravené díry zasadte vykličené semeno. Na závěr ještě zapískejte na netopýří písťátku a promluvte si s vaši větou přítelkyní. Pak už se jen nechte unášet strhujícím koncem.

DAN FARNBAUER



ce). Motýl začne nasávat červenou tekutinu a tak ho i s miskou snadno polapíte. Odneste ho mladíkovi, který stojí u vchodu do šamanovy chýše. Jak indián ustoupí a uvolní vám průchod do chýše, vezte vahání vstupte a navštivte šamana.

ŠAMAN A SMRTÍ POŽÁR

V chýší si nejdříve promluvte s šamanem a pokusete se vyrobit masku pomocí misky s červenou barvou. Okamžitě, jakmile se posadíte, strhne se prudký lňák a děravou střechou začnou padat kapky přímo na místo určené pro šamanova pavouka. Nezbude vám nic jiného, nežli střechu opravit. To učinite pomocí zelených listů pokapaných štavou, které jste dříve použili na odhnaní dotěrného hmyzu. Nejdříve vyplňte po bambusové tyči nahoru ke stropu a pak listům zlepíte díru ve střeše. Když se odporý, líný pavouk odplazi na své místo, slezte dolů a opět zasedněte k šamanovým pomůckám. Dejte červené bobule z inventáře do misky. Poté si vyberte vzor, který má zdobit vaši tvář a všechni obyvatelé vesnice v čele s šamanem se přemístí do nitra magického stromu. Uvnitř stromu dejte šamanovi větvičku a seberte žlutý květ, který spadne z koruny stromu. Náhle je indiánská seance přerušena požárem. Když se Adam vymotá z dusivého kouře, zjede se před ním litostivě vyhlížející netopýr zamotaný v nepropustné sítě. Nejdříve si s netopýrem promluvte a pak mu ukažte amulet lesního srdece. Když se bude snažit vyprostit netopýra ze sítě, bude chycení Gonzalem a odvlečení do tábora.

LAGR

Ocitnete se v nepříjemné pozici věžně přivázáno k dřevěné židlì. Každoumu štítku nejste jediný vězeň. Je zde s vám i netopýr, který je zavřený v kleci na západku z mrkve. Když mrkve sníte, dle svobodu netopýru. Ten na oplátku přehryže vaše lana. Běžte do věžiště až do zadní místnosti a z černobílého kufra vyndejte tenisovou raketu. Z postele seberte obě dvě prostěradla a malý elektronický diář. Ze stolu vezměte zprávu z faxu. Zprávu si přečtěte a odstráňte tygří kůži. Škvíru v podlaží měrně rozšířte. Když pak tygra zataháte za ocas, vyplivne papír se vstupním heslem pro kapeský diář. Papírek

ce. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

Liána vás odhodí a vy pootočte kamenou hlavou. Kamennému totemu seberte z náročí misku a položte ji do proudu vody tak, aby voda tekla i na nevykličená semena. Do misky rozdrozdí žlutý květ z nitra lesního srdece. Když pak seberete vykličené semeno, bude krásná přírodní idylka přerušena přiletem helikoptéry na písčné pláž ostrova. Samozřejmě to není nikdo jiný než darebák Slaughter. Jak začne kopat vede fontány diru, použijte na něj pohár se zlatým prachem. Slaughter nebude přes zlatý prach vidět a zaplete se do zelené liány. Zapískejte na písťátku ve tvaru ptáka a vaši netopýří přítelkyni pokropte z fontány. Po sladkém polibku vás orel odnesne do vypálené vesnice. Do připravené díry zasadte vykličené semeno. Na závěr ještě zapískejte na netopýří písťátku a promluvte si s vaši větou přítelkyní. Pak už se jen nechte unášet strhujícím koncem.

DAN FARNBAUER

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihu, přeběhněte za zadní sudy a vylezez na ostrůvek.

ne.

ne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou kn

uto adventuru od SIERRY jsem si v minulých číslech pěkně vynahývali a slibili jsme Vám návod. Slib plně a řešení máte nyní k dispozici. Musím říci, že dohrát LAURU II nebylo nic jednoduchého a pokud jste se rozhodli tak učinit, počítejte s tím, že nad touhle hrou strávíte celé dny. O čem hra přesně pojednává se nebudu rozepisovat, vyčerpující informace jsem podal již v recenzi v čísle 14 (LAURA BOW II 85%). Hra má celkem šest částí, tzv. aktů, které jsou všechny velice odlišné. Podívejme se tedy na akt první:

AKT 1. Nose for News

(Nos na novinky)

V novinářské kanceláři prozkoumaj odpadkový koš u stolu a vezmi míček. Pod levým rohem ubrousku na tvém stole leží klíč, kterým odemkní šuple a vezmi si novinářský průkaz. Vyptej se kolegů na všechno okolo loupeže a vyjdí na ulici. Nyní můžeš buďto přivolat taxi (tukni na znamení TAXI), dát řidiči průkazku a ukázat mu ve svém notesu, kam májet nebo můžeš jít pěšky. Pozor, předtím, nežli přejdeš jakoličkou silnici se musíš rozhlédnout na obě strany, zda nedojedou auta a teprve potom přejíždi. Najdi opice ležícího před policejní stanicí a probud ho. Vejdí do policejní budovy, popovídej si s muži o všem, co tě napadne a vyjdí ven. Opilec by měl být prý, seber tedy volný kupón na hamburger a vrať se před novinářskou redakci. Zde nyní Luigi prodává hamburgry. Dej mu kupón, výsledek svého úsilí dones na policejní stanici a daruj ho seržantovi. Ihned se muže zeptej na „Speakeasy“ a dveřmi projdi do kanceláře detektiva O'Rileya. Vyptej se ho na všechno možné, opusť stanici a jed do doku. Pomáháček Steva zde opět pořádně vyslechní, hlavně na Cartera a Carringtona. Dále jed před prádelnu, kde několik kluků mačká mrazenice. Povídej si s nimi tak dlouho, až ti vymění míček za lupy. Jed do Speakeasy. Taxi bude zavolené odpadky, které musíš pořádně prohlédnout, abys našel prádelní lístek. Boucháčovi hládajícímu dveře do Speakeasy řekni, že znás heslo a ukaž mu stránku v notesu s nápisem CHARLESTON (toto heslo ti musel prozradit seržant po darování hamburgru). Uvnitř si promluv s mužem zvaným Ziggy a pořádně ho vyzpovídej. Jed do Lo Fats laundry a na nalezený lístek si vyzvedni večerní šaty. Šaty si oblékní na toaletě ve Speakeasy a takto vyšrobeno se vyděj na večerní slavnost do muzea.

AKT 2 Suspects on Parade

(Přehlídka podezřelých)

Hlídači Heimlichovi ukaž svůj novinářský průkaz a vědji do muzea. Poteče mnoho krve, než tuto budovu opustíš naposledy. Ve velké hale je zde shromážděno spousta hostů, kteří se seskupují po dvojicích či trojicích a mluví mezi sebou. K některým z těchto skupinek se musíš příkrádat, zezadu a tiše poslouchat jejich rozhovory. Takovýto rozhovor můžeš vyslechnout celkem 14, přičemž se snaž dobře se s lidmi seznámit a získat co nejvíce informaci a současném dění, o krádeži a o muzeu. Důležité je osobně si promluvit s mladencem Stevem venku před muzeem. Se stolu seber skleničku, která bude dobrým pomocníkem při poslouchání za dveřmi. Upravo se na nichž obchůdce s artefakty. Vejdí dovnitř a loupou pečlivě prozkoumaj všechny dýky ve vitríně, jedna z nich bude ukradená dýka Amon Ra! Po tomto objevu budeš sice vyhozen z obchodu, ale můžeš se vydat nahoru po schodišti do části historických expozic. Najdi místnost s mumiami, loupou prozkoumaj kapky krve na zemi a kámen s hieroglyfy na stěně (Rosetta Stone), obojí je nutné k dohrání hry! Zvedni pohodený medailonek a prozkoumaj ho. Otevři podezřelou mumii a ouha - první tuhaj. Velice pečlivě prohledej mrtvolu, pamatuj



si, že každou mrtvolu musíš důkladně prohlédnout! V náprsní kapce mrtvého Cartera najdeš notýsek, který si přečti a mrtvolu opusť. Po rozhovoru s detektivem se dostaneš do dalšího aktu.

AKT 3 - On the Cutting Edge

(Na ostří nože)

Hned na začátku této části hry si pečlivě projdi všechny přístupné místnosti a zapamatuj si jejich strukturu - která pracovna je čí, atd. Neustále mluv se všemi lidmi, dokud jsou ještě naživu, jinak tento akt neskončí. V postupu nebudu uvádět, kdy a kde přesně máš pomocí skleničky poslouchat za dveřmi, ale je dobré to neučtět zkoušet, jakmile zaslechnes hovor. Nejdříve si promluv s Tut Smithem (měl by být u mumií) a pak idí do Carringtonovy kanceláře a seber kus uhlí z krku. Jdi do místnosti s dinosaurem, pořádně jej prozkoumaj a spusť jeho mluvící mechanismus. Z vitrín s vykopávkami seber pořádnou kost, která bude velice potřebná. Pokračuj do pracovny Yvette a prozkoumaj odpadkový koš. Nalezený papírek začerní uhem a polož ho na rozsvícenou lampa. Až si ho přečteš, prozkoumaj lampa a zhasni ji. Vyjdí z místnosti, chvíli bloumá a vrat se zpátky. Opět se podívej na lampa a seber vystydlo žárovku. Najdi halu s jedinou sochou (socha Rodin) a prozkou-



DÝKA AMON RA

tuhý.

Loupou prozkoumajte krvavá písmena na stole. Je to C a P, neboli Crime & Punishment (Zločin a trest), což je jedna z knih v knihovně. Najděte ji a podívejte se dovnitř. Za obrazem na zdi je skrytý sejf. Číselná kombinace k jeho otevření se nachází v notýsku s telefony ležícími na stole vedle mrtvého. Trezor otevře číslo u jména „B. SAYFF“. Trezor otevří a prozkoumaj. Všimni si odpochláváčovacího zařízení na stole a občas sem zajde makat jeho tlačítka a poslouchat hovory v jednotlivých pokojích. Jdi do pokoje Ernieho Leache a rychle seber štípačky z bedny s nářadím, smyčku na hady zpod jeho stolu a přečti si jeho notýsek nazvaný „Alcoholic Index“. Zapamatuj si, že afričtí veřejní jsou



z ledničky a otevří klíčem truhlu. Ihned po otevření do ní vloží maso z ledničky a pečlivě prozkoumaj kostru pravého Dr. Carringtona, nezapomeň sebrat hodinky. Před pokojem s nádržemi by nyní měla ležet na stolku lahvička s olejem Snake oil. Ta je velice nutná, musíš ji sebrat. Jdi k nádržím s lihem a vylez po žebříku na nádrž 13. Po chvíli míchání vložíš dýku Amon Ra.

AKT 4 - Museum of the Dead

(Muzeum mrtvých)

Jdi do kanceláře Yvette a promluv si s ní. Vyjdí ven a skleničkou si vyslechni její rozhovor se Stevem. Až všechno utichne, vrát se do kanceláře a prozkoumaj Yvettin stůl. Loupou můžeš nalézt kus látky a zrzavé chlupy, které vezmi, pokud to bude možné. Seber pohozenou Yvettinu botu. Jdi do galerie s obrazy a dinosaury kosti rozbití sochu. Prozkoumaj mrtvou ženu, všimni si hlavně chlupů v její ruce (chlupy zkus opět sebrat) a vezmi brýle (Bifocals).

Jdi do místnosti s brněním a podívej se, zda na zemi neleží stará botu, pokud ano, vezmi ji, pokud ne, poždeji. Jdi do kanceláře Olympia a buď velice opatrný, jelikož je tam puštěná zmije. Na zemi tříkrát stíhni Snake olej a až bude v koutě, chyt ji do smyčky na hady. Lahvičku s olejem (pokud je zcela prázdná) si nyní jdi doplnit

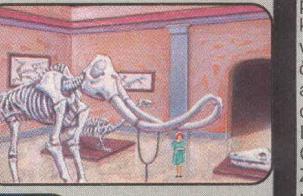
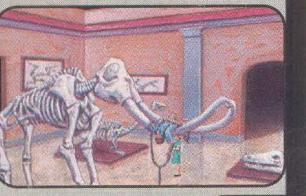
LAURA BOW II

THE DAGGER OF AMON RA

Název hry: **Laura Bow II**
Firma: **Sierra**
Rok výroby: **1992**
Typ hry: **adventure**
Na počítač: **PC**
Minimum: **10 MB HD, VGA, jemný apřesný driver na myš**

Originalita: **80**
Zábava: **86**
Prostředí: **92**
Grafika: **81**
hudba: **80**
Efekty: **77**

EXCALIBUR verdikt: **82%**



mej hlavu sochy lupy. Na hlavu zatlač a jdi do místnosti vpravo, kde se otevřelo tajné schodiště. Než půjdeš dolů, vyměň rozbitou žárovku za funkční z Yvettiny lampy. Dole si opět zapamatuj rozložení místnosti. V dolní hale rozbití vitrínu, ve které je lampička a lampičku si vezmi. Pokud tě přeruší hlídač, vrát se po lampičku později, budeš ji nutně potřebovat. Do této spodní části muzea vede také tří tajné tunely, ve kterých si musíš svítit lampou. První vede z Heimlichovy pracovny do preservační laboratoře. Otevří se zatlačením na roh Rhesovy lebky ležící na Olympiině stole. Třetí chodba vede z Ernieho kanceláře do místnosti s mumiami. Otevří se tajným tlačítkem za Ernieho stolem.

Další tuhého naleznete v místnosti s pterodaktylem, prozkoumajte jeho tělo lupy (před smrtí bohužel ztratil hlavu). Hlavu ubožáka naleznete přišpendlenou v pokoji s maskami vystavěnými na mapě světa. Jděte do pokoje Dr. Carringtona, kde leží třetí

naložení v lihu č.13 (vážně). Dalšího tuhého nyní nalezněš v expozici s mamutem. Prozkoumaj jeho tělo. Kromě západu lihu na něm nalezněš i páru chlupů z vepře. Jdi do galerie s obrazy a pečlivě prozkoumaj velkou malbu vpravo. Je na ní nakreslený malý klíček, který, když ho vystříhneš štípačkami nebo vyřízněš dýku Amon Ra, odhalí schovaný klíč. Pokračuj do místnosti s pterodaktylem a uštipni kleštěmi kus drátu poblíž mrtvoly. V Heimlichově kanceláři vezmi sýr z pastičky na myši pomocí smyčky na hady. V knihovnici zde najdi knížku básní (Poetry), ve které je Yvettin podvazek a milostné psaníčko. Podvazek si vezmi.

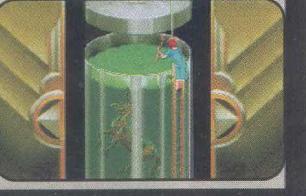
Jdi do malíčkovské laboratoře severně od nádrží s lihem, vezmi si maso

z kontejneru, který leží na stolku, kde si lahvičku našel. Loupou se podívej do vitríny kus kamenů Rosetta stone (jestliže zde není, nachází se v jiné místnosti, prozkoumat ho však musíš, jelikož později budeš potřebovat celou abecedu hieroglyfů ve svém notesu). Prozkoumaj uštknutou ženu a vezmi si prášek Smelling salts z její kapsy. Prozkoumaj také její levý kotník a zjistíš příčinu smrti. Na zemi vedle mrtvoly leží několik bobule vina (grapes), které si vezmi s sebou. Opusť pracovnu.

AKT 5 - Rex takes a bite out of Crime

(Dinosaurus všechno vyřeší)

Celý tento akt je jedna velká honička mezi tebou a vrahem. Veškeré úkony a lisy musíš provádět co nejrychleji a bezchybně, jinak tě vrah dostane. Nejdříve rychle běž do místnosti s pterodaktylem a zadrží vše uštipným lankem. Proběhní do zbrojírny a zatácas dveře dřevem. Pokud ještě nemáš botu, seber ji teď (leží u kovového psa). Běž nahoru chodbičkou, příšu si židlí k zamčeným dveřím a pootevři malé okénko, vrah si bude myslit, že jsi uletěl tudy.



Běž nahoru a doleva a zavíři se do levé mumií. Čekaj, až vráh prohlédne místnost a odejde hledat jinam, potom rychle věžního a sprintuj do místnosti v chodbičce, která by dříve zamčená, ale sítěm roztrískala dveře (zmatko ho okénko). Pohni jeřábem tak, aby bedna blokovala dveře, rychle skoč do malého výtahu a stiskni páku. Dole podepři dveře nejbližší mumií a pomocí hadí smyčky odemkní zavřenou mumií u levé stěny. Mumii proběhní do haly vyznavačů boha slunce Ra. Nyní budeš muset odpovědět na dvě hádanky ukazováním na příslušné hieroglyfy ve svém notýsku. Odpověď na první hádanku je „WOMB“ (děloha), a odpověď na druhou je „TOMB“ (hrob). Taktéž odpovědět můžeš pouze tehdy, jestliže si pečlivě prohlédli oba kameny Rosette nařízené muzeu. Jakmile odpovíš, dostaneš se do kotelny a vida, tady leží nás mládenec v limbu. Navílníku mu bohu ze zbrojí a oživ ho použitím prášku (Smelling salts) z Olympiiny kanceláře. Za symbolem slunce je ve stěně schovaný tajný tunel. Symbol odhalí a vstup - nemusíš snad připomínat, že všechno je třeba dělat velice rychle, jelikož vrah s kulometem je tě stále v patách. V tunelu rozsvít svou lampičku a hejno hadů zaženě Snake olejem. Doufám, že sis ho nezapomněl naplnit, není to nic příjemného, hrát cely akt znova (mně se to povedlo - je to hrůza). Na vrcholu tunelu budeš mít problémy s kryssy. Zbavíš se jich tak, že kus sýra z Heimlichovy kanceláře prohodíš otvorem ve stěně ven z muzea a kryssy se za ním pustí. Z tunelu vylezeš dinosaury (lalam) a teď musíš zničit vrah. Rychle stiskni tlačítko, které spouští dinosaury mluvící mechanismus, šílenec s kulometem bude skousnout.

AKT 6 The Coroners Inquest

(Ohledání mrtvoly)

V tomto posledním aktu musíš pouze správně odpovídat na otázky, které ti detektivové dávají. Pokud v tomto testu neuspějš, vrah se časem vylečí v nemocnici, najde si tě a pomstí se. Proto na otázky odpoví dej takto:
Dr. Pipina Cartera zavraždil inspektor O'Riley, motiv měl finanční
Ziggyho zavraždil O'Riley, motiv měl rovněž finanční
Ernieho Leache zabil O'Riley, motiv finanční
Yvette Delecruijs zabil opět O'Riley, motivem byla žárlivost (Jealousy)
Countess zabil O'Riley, motivem bylo zastřelení jiného zločinu (Cover..)
V bedně jsi našel kostru Dr. Carringtona, kterého zabil a hrál W. Little
Watneyho Littleho zabil pro změnu O'Riley s motivem finančním
Dýku Amon Ra ukradl Watney Little
Za celou krádež stál O'Riley, přemiloval W. Little, aby dýku ukradl
Obrazy krádež Countess Lavinia
Obrazy jí pomáhal krást Watney Little
Padělky obrazů pro Countess tvořil Ziggy Ziegfeld
Nejvyšším knězem Amon Ra byl Rameses Najeer
Pomocné práce (fencing operations) pro zločince dělal Ernie Leach
Tým posledním úkolem bude prokázat svá obvinění konkrétními důkazy - potřetí musíš předložit dýku Amon Ra (Dagger of Amon Ra), Watneyovy policejní záznamy (Watneys police file), medailonek (Ankh Medallion), zrzavý chlup O'Riley (Red hair), hodinky (Pocket watch), štípačky (Wire cutters), uhlém potřený papírek (Carbon paper), brýle (Bifocals), Pipinův deník (Pipins note pad), Yvettin podvazek (Garter), bobule vina (Grapes), chlupy kance (Warthog hairs) a Yvettinu botičku (Yvettes shoe). Pokud na všechno dobré odpovíš a všechny předměty dás potřetí k dispozici, můžeš si vychutnat závěrečnou sekvenci. Takže čau u dalších složitých adven-

ANDREW

VEIL OF DARKNESS



Pěstože ANDREW v posledním EXCALIBURU příznává, že s hrou nemůže pohnout, tady nabízí kompletní řešení (cha, cha, cha, páni Velmistři !!).

Některá doporučení, která platí pro celou hru, bez ohledu na čas a místo: Vždy se pobav s lidmi v hospodě, dozvěj se o nových lokalitách i jiné zajímavé informace. Měj při sobě vždy dost stříbrných peněz, budeš je potřebovat. Peníze získáš jednak prodejem léčivých bylin apátikářce, mnohdy je najdeš na nečekaných místech. Sbírej všechny bylinky, pokud se ti vejdu do batohu či do pytlů, mnohé z nich lze použít pro léčení otrav a nemoci získaných v souboru s různými příšerami. Uvedu ty, které budeš asi potřebovat nejčastěji: MOTHERWORT - mateřídouška. Léčí všechny nemoci - disease. NASTURTIUM - řeřicha. Léčí slabost - week: CARLINE THISTLE - bodlák. Léčí otravy. Utrpně rány vylečí cikánka, pokud řekneš "wounds" /rány/. Nepodařilo se mi najít recept na zabití všech příšerek, ale pro zdánlivé dohráni hry do konce to ani není nutné. Na kostry používej mechanický vidle, dřevěnou tyč nebo mešní žezlu. Na vampýry platí svěcená voda, kterou budou koupiš v klášteře, nebo najdeš. Na vky používej nůž či vidle. Po splnění každého důležitého úkolu vám ve hře zmizí část prorocí ze starobylé listiny. Jednotlivé části prorocí budu v návodu uvádět v momentě, kdy se jimi budete zabývat, takže první dva úkoly hned na začátku hry:

FROM THE EVER DARK SKY
SHALL HE DESCEND IN A BIRD OF STEEL.
SALVATION FOR THOSE WHO HAVE BEEN UNRIGHTOUSLY DAMNED.

A řad už řešení. Jak brzy zjistíš z prorocí, je před tebou mnoho úkolů. Řešení proto rozdělím podle jednotlivých úloh. Předměty je možno sbírat na přesrážkách, i některé úlohy lze řešit v předstihu, moje řešení se mi zdá nejpřehlednější. První dva úkoly se vyřeší automaticky. Po havárii letadla se probudíš u Kyriala v posteli. Popovídej si s jeho dcerou, pak si mu řekni o dýmku /PIPE/ a jeho sluhovi Ivanovi o peníze /COINS/. Promluv ještě jednou s Kyrilovou dcerou, po troše flirtu ti dá mašli do vlasů.

U bylinky kup fenyklu /FENNEL/, v krámu kup lampu, tabák a hřebíky /LAMP, TOBACCO, NAILS/. Ve sta-

rém domě seber páčidlo. Mezi krámkem a apatykou je hroutící se dům, kde najdi na zemi krev, strč do knihovny a v tajně místnosti seber kládivo a kus košile. Vrat se ke Kyriovi, dostaneš prorocí.

HE MUST FREE A MAN CURSED FOR CURIOSITY'S SAKE.

Jdi do hospody, promluv s hostinským, díky ti sírku. Promluv s lidmi, dostaneš mapu a dozvídš se o farmě. Pomocí mapy dojdi na farmu, promluv s farmářem, poví ti o chlívě. Zde seber vidle /úžitečná zbraň/. Vrat se do hospody, kde se dozvídš se o místě nehody. Na místě nehody zabij vlky nožem, seber rostlinky a promluv s mrtvým stromem. Pak zapal lampu sirkou a hod ji na strom (velice logické, co takhle zapálit si ponožky a přivolat s nimi vily - pozn. red.). Zvedni popel. Jdi do hospody, pohovoř s lidmi, dozvídš se o klášteře. Přenes se do kláštera, jdi dolů, projdi cely, najdeš různé užitčné předměty a v jedné cele písacího mnicha.

Řekni mu o pero /QUILL/ a pero si vezmi. Vrat se do hospody, tam se dozvídš o cikánkách. Jdi do cikánského tábora a cikánka ve vozu vlevo řekni „EDUARD“, dostaneš klíč. Za jeden peníz ti předpoví budoucnost. Cikánka ve vozu vpravo léčí rány (!) a je i jinak velmi potřebná. Jdi do vsi, do sklepa u Eduarda, projdi katakomby až do vinného sklepa a seber klíč a láhev jemného vína. Zajdi do hospody a promluv s hostinským, dostaneš z něj zlatý pohár. Promluv i s potulným muzikantem. Navštív klášter, pozádej mnicha o „RESURRECTION“ /znovuživění/, poté promluv se stromomužem, dozvídš se o místě, kam odvlekl letadlo. Jdi do bažin, seber lano, pistoli a zapalovač. U stromu použij lano, vlez do jámy a seber minimálně jednu houbu.

A YOUTH IN MADNESS HE SHALL WILLINGLY HEAL.

Jdi ke svíčkařovu synu, řekni mu „NATALIE“, a posléze „LOCK“, dostaneš pramen dívčích vlasů. Zajdi do hospody, dozvídš se, že potulného muzikanta zabil vlkodlak. Jdi do prvního patra, najdi tělo, seber housle a klíč. Nyní jdi do katakomby, odemkní klíčem dveře a za nimi seber nádobku a pečetní prsten. Jdi do druhé vesnice, promluv s lidmi, stařeně v houpačím křesle řekni o bylině „BETONY“, řekne ti, kde jí máš hledat. Promluv s jejím synem a kup od něho medailon, který musíš stále nosit. Vynejte se ho na všechny syny, řekne ti o hubokém lese. Jdi za hrobníkem,

Název hry: *Veil of Darkness*

Firma: SSI
Rok výroby: 1993
Typ hry: akční adventure
Na počítač: PC
Minimum: 6 MB HD, VGA

Originalita 72 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava 75 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí 82 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika 80 XXXXXXXXXXXXXXXX
hudba 74 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty 66 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 75%

Poznámka: Pěkně složitá adventura, jen tak dál.

hrobníka pověši. Zajdi do jeho domu a vejdi do dveří, u kterých stál, seber knihu duší /BOOK OF SOULS/. Jdi na křížovatku a promluv si s oběšencem (má pěkně škráhly hlas, asi zápal plíc, chudák - red.), dostaneš další klíč. Jdi do kláštera, klíč použij ve sklepě, odkud vezmi knihu rituálů /BOOK OF RITES/. Jdi do druhé vesnice ke stříbrotecí, řekni „BELL“. Pamatuj, abys měl dost peněz. Vrat se do první vesnice ke svíčkaři, kup svíci, zajdi do kláštera a nech svíci vysvětit /BLESSED/. Jdi na hřbitov, u prostředního hrobu použij lopatu a seber železný hák. Dej tkanici /ribon/ na zvon. Dojdi k mausoleu, zapalovačem zapal posvěcenou svici, železným hákem udeř do zvonu, červený duch zmizí.

SEVEN LOST SOULS HAVE FAVOURS TASK. ONCE APPEARED HE SHALL BE ALLOWED TO PASS. HE SHALL FIND AND SLAY THE MOUND THAT HAUNTS THE NIGHT CLAIMING A PURSE OF SILVER TO SERVE HIS NEEDS.

Jdi do tmavého lesa. Dej se první cestou vlevo a pak na jih, kam až to jde. Seber kovový roh vedle kostry a vrat se na hlavní cestu. Jdi první cestou vpravo a doprava pokračuj tak daleko, jak to jen jde, pak na sever do loveckou čapku. Vrat se k čarodějnici na křížovatce, která ti vyřije nápis na kovový roh. Jdi na břeh jezera, použij roh, promluv s mrtvým převozníkem, ten tě odvezde na ostrov, kde sebereš dýku, stejným způsobem se vrat. Jdi do zeleného bludiště, seber nejméně 6 hlašiček česneku, na konci je panské sídlo. Promluv s majitelem, nabízí mu tabák, dá ti svatý symbol. Jdi do nejvyššího patra tohoto domu, použij klíč a v nástavbě seber kord.

Jdi do druhé vesnice, dívce v transu řekni „ANDREI“, u stříbrotecí řekni „SILVER SWORD“. Vrat se ke Kirilově, řekni „ANDREI“, dostaneš klíč. Jdi do patra, najdi Andrejův pokoj, bestii zabij stříbrným mečem. V pokoji seber diamant. Jdi do druhé vesnice, stříbrotecí řekni o „BULLETS“ /náboje/. Jdi na farmu, manželce sedláčku řekni „WEREWOLF“ a rychle ji zastřel stříbrnými náboji. Dojdi ke starostovi, řekni mu o vlkodlakovi /WEREWOLF/, dostaneš starou minci. Jdi na hřbitov, vejdi do mauzolea a dej se směrem na sever, bludištěm. Promluv se všemi sedmi dušemi, uvolní i cestu zde. Seber magickou skříňku.

Jdi do sklepa v pevnosti. U rakve použij kladivo a hřebíky, tím uzavřeš raku. Jdi na vrchol severozápadní věže a sněz houbu. Nezapomeň, že na krku musíš mít věnec z česneku. Jdi do věže vpravo, promluv s Kairnem a vylíj na něj svěcenou vodu. Použij magickou krabičku a řekni jeho pravé jméno. Jdi do sklepa k raku, promluv s Kairnem znovu a pak už jen vychutnej úplný konec hry.

Cpt. VLADA

„ČÍTY“

Další kolo našich tipů a triků do vašich her je tady. Doufáme, že vám některé „číty“ z minulého čísla pomohly ve zkrácené bezsných nocí a ušetřily pár zlomených joysticků. Pokud máte s některými údaji problémy či chcete do této rubriky přispět i svou troškou, pište na naši adresu nebo telefonujte našemu specialistovi na tel.: 53 52 92.

Váše redakce

AIR SUPPORT

Než začneš s vlastní hrou, čeká tě pář (dvacet) tréninkových misí. Když tě omrzí plnění všech, tady jsou některé kódy (jen do tréninku, hru musíš zvládnout sám...):

5: GDHHC3AP93XX7

10: MPEPC3G693XX7

15: PJFXC19693UH7

20: L2C6H19692EH7

- první herní mise:

HFWHP19692EH7

Apropos, s těmito kódy jsme si dali opravdu hodně práce, a tak se musíš podepsat jako EXCALIBUR, jinak kódy nebudou fungovat (vážně).

BODY BLOWS

V menu drž JOY1 doleva a JOY2 doprava po dobu 4 sekund. Objeví se CHEAT-menu. Čas je na adresě: C58F0B

BRAT

Kódy do jednotlivých úrovní:

2 - MIHEMOTO

3 - SASUTOZO

4 - SUMATZEE

5 - NOKITAGO

6 - ITSANONO

7 - MOZIMATO

8 - HOZITOMO

9 - MOKITEMO

10 - ZUMOHATO

11 - CHANASTU

12 - NAGAITSU

13 - CABAL

V průběhu hry napiš heslo:

SCHLICKA

Pomoci klávesy F2 ukončíš level.

CHAOS ENGINE

Heslo do úrovní pro jednoho hráče:

(NAVIE+PREACHER):

WORLD 2: X1PVBSLNDG3B

WORLD 3: Y6Q668D7M01X

WORLD 4: G3966WCWVDS3

DARKMAN

Nekonečnou energii získáš po napsání hesla: MEACULTA

FIRE & ICE

Heslo COOL a klávesa Return ti přinese nekonečné životy.

FERNANDEZ MUST DIE

Zmáčkní pauš a napiš: SPINY

NORMAN

Při nápisu READY-SOFTWA-

RE napiš: ROVENA

Dostaneš se do speciálního menu s volbou úrovně a kola.

HUDSON HAWK

Na titulní obrazovce napiš heslo:

SCIENCEFICTION

LETHAL WEAPON

Některé kódy, které získáš po splnění jednotlivých misí:

AAFTYE

BKMRTP

CFFTP

ICCILP

PINBALL FANTASIES

Další zajímavá hesla (zadává po

nahrání zvoleného stolu):

FAIRPLAY

EARTHQUAKE

THE SILENTS

ANDREAS

FREDRIK

ULF

MARKUS

VACUUM CLEANER

HIGHLANDER

TECHSTUFF

PREMIERE

Na obrazovce v úvodu napiš:

SPARKPLUGS

Kromě nekonečných životů

můžeš přeskakovat úrovně

pomoci klávesy SPACE.

SPHERICAL

Kódy do úrovní pro jednoho hráče:

RADAGAST

YARMAK

ORCSLAYER

SKYFIRE

MIRGAL

Pro dva hráče:

VROOM

Při ručním řazení zařad co nej-

výšší rychlosť. Pak dvakrát až tři-

krát přeřaď výš. Můžeš tak jezdit

rychlosťí okolo 322

km/h.

GHANIMA

GLIEP

MOURNBLADE

JADAWIN

GUMBACHACHMAL

Pokud si chceš ulehčit život, napiš v úvodním menu heslo: BLADERUNNER

Pomocí kursorových kláves můžeš skákat po jednotlivých úrovniach.

STREET FIGHTER II

Pokud si chceš změřit síly se stejným protivníkem při hře dvou hráčů, stiskni pauš a napiš heslo 7KIDS. Neobjeví se sice sedm dětí, ale v příště volbě už můžeš vybrat dva stejné hráče.

VROOM

Při ručním řazení zařad co nej-

výšší rychlosť. Pak dvakrát až tři-

krát přeřaď výš. Můžeš tak jezdit

rychlosťí okolo 322

km/h.

Vítejte do města **Mitteldorfu!** Na dalších rádcích vám přinášíme rychlého průvodce po nástráhách a záhadnostech tohoto města. Mátě-li chut' a odvahu (a samozřejmě pokud máte hrnu LEGENDS OF VALOUR - pozn. red.), pojďte se s námi vydat na dobrodružnou cestu po ulicích, uličkách, náměstích, chrámech, obchodech, hospodách i podzemních chodbách **Mitteldorfu**, legendárního města. Proč ale ztrácat čas?

Dobrodružství začíná...

Hlava první: Příjezd

Na pozvání bratrance Svena jsem přijel do města Mitteldorfu. Hned u brány města jsem dostal od náhodného chodce radu - mám příležitost informační

tabuli na celnici. Navštívil jsem tedy celnici (1) a skutečně - byla tady narychlo načmáraná zpráva od Svena - posílal mě do nějaké hospody „U Oběšence“. No co, kusím jí najít. Nejprve jsem ale skoro všechny svoje peníze utratil za vycvičení v boji s mečem v Čechu mužů ve zbrani (A). Bojové umění se vždycky hodí a je rozhodně lepší mít málo peněz než být mrtev! Snad osud vedi moje kroky do strážnice (23), kde na stole leží Sedmimilové boty. Obul jsem je, a od té doby jsem běhal jako větr. Pak jsem se vydal do hospody „U Oběšence“ (K). Tady byla další zpráva od Svena - tentokrát byla cílem mojí cesty hospoda „Skřeti hnáty“ (L). I tady jsem našel zprávu a vydal se do Kasina (M), přesně podle rady. Když jsem ani v kasinu Svena nenašel a začínal jsem být nervózní, vydal jsem se do hospody „U mořského koníka“ (N). Ani tady Sven sice nebyl, ale jeho rada na informační tabuli zněla jasně - musíš se stát Nejvyšším knězem a Mistrem cechu. Hm, to je hračka, pomyslil jsem si. Tehdy jsem ještě netušil, jak dlouhá cesta mě dělí od těchto postů...

Hlava druhá:

Společenstvo Asegeirovo

Něco mi napovídalo, že bude nejlepší začít s cechem kouzelníků. Vydal jsem se tedy do Asegeirova chrámu (C) na severu města a přihlásil se do jeho služeb. Abych mohl podstoupit první zkoušku, musel jsem zaplatit 28 zlatáků. Zaplatil jsem částku a vyslechl si zadání úkolu - mým úkolem bylo najít Lektor Soudnosti. Obyvatelé města mi prozradili, že lektor najdu v Asylu (15). Vydal jsem se tedy do tohoto místa a v jedné z cel na zahradě vytoužený lektor skutečně byl. Když jsem se v této vratil do budovy společenstva, odevzdal láhev s lektvarem a zaplatil vstupní poplatek 38 zlatáků, mohl započít druhý úkol. Tentokrát bylo nutné získat **Stvít Pravdy** od boha jménem Forseti. Forseti byl podle všeho obvykle v budovách Soudu (S). Jaké bylo ale moje překvapení, když mi v horním patře Denby z Akhbaru sdělil, že přítel Forseti je v kasinu a že svítek, který hledám, nepatří jemu, ale právě Denbymu. V kasinu (M) byla skutečně zpráva od Forsetiho - Denbymu svítek je údajně v přízemí Soudu. Vrátil jsem se k Soudu (S) a v jedné z místností v přízemí svítek opravdu ležel na stole. Druhý úkol byl splněn.

Třetí zkouška byla již mnohem obtížnější. Po zaplacení 35 zlatáků znělo zadání jasné: získat **Tajemnou Tabulku** z Hrobu Mumie! Zjistěl, že krypta Mumie je pravděpodobně pod Kameným kruhem mi pomohlo k určení

směru mého bádání. Skutečně: vstup do Hroby Mumie je v kameném domě (14) na západní straně Kruhu. Sestoupil jsem do krypty, vypořádal se s několika duchy a kostlivci, nalezl zlatý klíč, který posval do dveří a stoupal před vchodem do vlastní hroby. Dveře byly ale neprodryšné uzavřeny. Galar, strážce hrobu mi ale poskytl důležitou informaci - hroba se otevře při položení dvou identických pyramid na výčnělky po stranách vstupních dveří. Škoda, že zbyvá už jen jedna pyramida! Sebral jsem pyramidu a vrátil se na čerstvý vzduh. Po chvíli rozvažování osvítil mou mysl spášný nápad.

Složitou cestou jsem dorazil až do skrytého cechu zlodějů (vstupte

Jakmile jsem měl tělo netopýra, Asegeir mi prozradil druhou část úkolu - dojít do části města jménem Nidavellir, přilákat mořskou obludu a zjistit barvu jejího oku! Do Nidavelliru (43) vede jediná cesta přes Derelictovo skladistiště (40). Po chvíli bloumání po nadzemních i podzemních částech skladistiště jsem došel do Nidavelliru a podíval se dveřmi na jihu na mořskou zátoku. Potom jsem položil mrtvého netopýra na stůl přede dveřmi a znovu se podíval na moře. Mořský netvor má **ŽLUTÉ OKO!!!** Vrátil jsem se do Asegeirova chrámu, dotkl se poháru se žlutým diamantem a vrátil magickou lampu. Tímto činem jsem se stal **Nejvyšším kouzelníkem Asegeirova chrámu**.

Při procházení prostoru chrámu mě zaujala jedna místnost - moje vlastní! Na stolku tady ležely dva předměty: svítek a lebka. Prohlédl jsem lebku a přečetl svítek - všechno bylo náhle jasné: musím získat všechny

Na zaplacení posledního úkolu je potřeba celých 190 zlatáků (to zhruba odpovídá týdennímu nájmu toho nejlepšího pokoje v nejlepší krčmě). Získal jsem tedy sumu a vyslechl zadání - před následujícím bojem je nutné pozdvihnout morálku mužstva a získat Nidhugovu zástavu, propadec strašného draka. **Drak Nidhug** se skrývá v podzemních prostorách pod věžnicí v jihovýchodní části města (35). Nalezl jsem vchod do podzemí a po chvíli jsem stanul v místnosti s několika zamčenými dveřmi a jedním klíčem. Klíčem jsem odemkl jediné možné dveře a na konci cesty ležel klíč od dalších dveří. Několik dalších klíčů jsem ještě musel najít a použít, než jsem stanul před službou odporného draka. Naštěstí má každý kouzelník k dispozici ohnivé koule, takže zlikvidovat draka je možné.

nebýlo problém m. S pomocí jeho hla v y jsem otev

do hospody „U Oběšence“. Greyfell mě poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

Pro zadání páté a poslední zkoušky je nutné zaplatit veškerou hotovost. Učinil jsem tak a vyslechl úkol: najít vstup do Zakázaného města a přinést Diamantový kámen. Kromě toho musím ještě prozkoumat další možnou cestu do města. Od měšťanů jsem se dozvěděl, že mapa vstupu do města má muž jménem Choker Bloodaxe, místního popravčího. Zdržuje se obvykle v krčmě „U Oběšence“ (K), kde jsem jej také našel a s využitím svých zlodějských dovedností přemístil mapu z jeho kapsy do mojí. Podle mapy jsem došel podzemní chodbou do Zakázaného města. (Jste-li poctiví, můžete se vydat stejnou cestou. Chcete-li být rychle hotovi, použijte druhého vchodu, který je v západní části města označen černou šipkou). Tady jsem v Síni Kamenů (Z) ukradl Diamantový kámen a v přelehlém obchodě za 120 zlatáků kupil svítek popisující druhý možný vstup do města. Tím byl splněn poslední úkol. Cechu zlodějů a já byl slavnostně posvátnán na **Kmotra**. Získal jsem třetí lebku. Teď zbyvá už jen jediná.

Hlava pátá: Aegirův chrám

Pro svou kariéru kněze jsem zvolil Aegirův chrám (G) ve východní části města. Jaký bylo ale moje zklamání při zjistění, že Aegirovi přívrženci nevstupují do svazku se žoldáky. S těžkým srdcem jsem se tedy vydal do arény a požádal o propuštění z Čechu Žoldáků. Bylo mi vyhověno, moje dráha kněze mohla začít...

Nastoupení prvního úkolu stalo 25 zlatých a jeho splnění bylo snadné - stačilo přinést svítek se svatyně na jihu města (39). Druhý úkol byl obtížnější - zaplatit 40 zlatých a přinést doklad o smrti Hodera, surového vráha. Rady měšťanů zněly podivně - kdo chce vidět Hodera, musí dostať do vězení, tam je uvězněn. Chvíli jsem věděl nezřízený život, hodně jsem pil místní alkohol G&T a po chvíli mě stráž zatkla a uvrhla do žaláře - z cely jsem uprchl pomocí kouzla průchodu zdi; hliadka mi ale oznámila, že Hoderovo tělo je již v marnici. Vydal jsem se tedy tímto směrem (25) a svítek potvrzující jeho smrt byl můj.

Třetím úkolem bylo chytit neviditelného ducha jménem Skoll. Poplatek pro tento úkol činí 50 zlatých. Nejprve jsem podle výškové tabule v nějaké krčmě zjistil, že v zámeckém obchodě (4) probíhá právě výkup láhví. Jakmile jsem sem dorazil, na stolku skutečně stálá prázdná láhev, přesně taková, do které lze chytit kteréhokoli ducha.

K zjistění počítače ducha je ale nezbytné získat jisté zařízení od místních vlkodlaků. Jakmile se setmělo, vyznal jsem se na lov vlkodlaků a z prvního zabitého skutečně ono zařízení vypadlo. Použil jsem tuto součástku a můj kompas začal ukazovat podivné věci; vydal jsem se za světlem bodem na kompasu a po chvíli bloudění stál na neviditelném ducha. Ihned jsem jej zavíral do lávky a splnil tak třetí zkoušku.

55 zlatých a čekal mě další úkol - pracovat pro Konci Pěti, nejvyššího zastupitelstva Mitteldorfu. Ze zprávy v hospodě jsem se dozvěděl, že Konci zasedá po setmění v severovýchodní

LEGENDS OF VALOUR

do budov označené „H“ z jižní strany, sesupte do podzemí a až narazíte na kašnu ve zdi, projděte ji na druhou stranu - vystupte na povrch přímo do jádra Čechu zlodějů - „H#“) a využil služeb této organizace - u místního kováře jsem nechal zhotovit duplikát mojí pyramidy. Práce sice trvala dlouho, ale když jsem se druhého dne vrátil, moje oko spočinulo na stolku, kde ležely dvě naprostě identické pyramidy. Vzal jsem obě pyramidy, vrátil se do Hrobu Mumie a položil obě pyramidy na výčnělky po stranách dveří. Když bylo vše připraveno, prosel jsem dveřmi, vypořádal se s několika dotýkajícími mumiemi a v sále našel

ny čtyři lebky od čtyři institucí ve městě. Jen tak je možné obnovit rovnováhu mezi silami pořádku a chaosu. At je to jakkoli, první čtvrtinu už mám za sebou...

Hlava třetí: Byl jsem žoldákem

Když jsem vydělal trochu peněz, zapsal jsem se k další instituci - tentokrát mezi nájemníky žoldnéřů (v prostorách arény, „E“). Takový už je život. První úkol byl jednoduchý - za 30 zlatáků donést žold ze vzdáleného konce města. Místo, kde byl žold uložen (X), jsem rychle našel a splnil tak první úkol. Další byl již o něco obtížnější a zálužnější. Měl jsem získat „Surtovo oko“. Zaplatil jsem tedy 40 zlatáků a vydal se do Ondinova chrámu (D), kde měla být další stopa. Skutečně - dobrá rada nad zlato - mám se prý podívat do hospody „Džbánku piva“. V této hospodě (J) ale na první pohled žádné oko není. Z dlouhé chvíle jsem přistoupil k výčepu a dal se do hovoru s hostinským. Moc toho nenamluvil, a tak jsem zkoušel štěstí ve hře skořápkové, která se tady s oblibou provozovala. Jaké bylo moje překvapení, když jsem pod jedním z kalíšků našel Surtovo Oko! (Vámy se to podáří pouze pokud vyhrajete, samozřejmě...) Druhý úkol je splněn.

Po zaplacení 50 zlatáků započala třetí zkouška - najít a zneškodnit zrádce jménem Eivak. Brzy jsem zjistil, že se Eivak skrývá pod budovou soudu. Po chvíli hledání v podzemí soudu (S) jsem narazil na jeho skrýš a po krátkém vitézném boji jsem se mohl vrátit do Čechu Žoldnéřů s Eivakovou helmou a zprávou o splnění úkolu. Čtvrtý úkol je jeden z nejsnadnějších všebec: zaplatit 20 zlatáků a v Setově chrámu (B) ukrást obětní vázu. Za druhý úkol jsem zaplatil 40 zlatáků a vydal se na cestu - úkolem je ukrást daně výběrci. V nejbližší hospodě jsem se dozvěděl, že probíhá výběr daní v následujících třech dnech v hospodě „Skřeti hnáty“ (L). Vydal jsem se k této hospodě a hned po vstupu mi neznámý člověk poseptal důležitou zprávu - nařízl prý výběrci provázek u měsíce - za chvíli jistě spadne. Výběrčího daní jsem tedy chvíli sledoval a skutečně - za chvíli jí ležel měsíc na zemi a já tak splnil další úkol.

30 zlatáků a třetí úkol je tady - ukrást plány Čechu zlodějů z Architektova domu. Najít tento dům (8) nebylo těžké. Když jsem ale sesoupil do sklepení, našel jsem uvnitř živého muže jménem Saxon, stavitele tohoto domu. Poslal mě za Silasem, má prý mapu Architektova domu plného pastí a nástrah. V podzemí Silasova domu jsem skutečně našel muže, který mi za 12 zlatáků prodal vytouženou mapu. Rídil jsem se přesně podle mapy, prošel prvním patrem a nad schody našel plány budov Čechu zlodějů. Třetí úkol byl hotov.

Po 50 zlatých byl čtvrtý úkol jasné - týden pracovat pro muže jménem Greyfell. Místo setkání: krčma „U oběšence“ (K), čas setkání: půlnoc. Rídil jsem se podle času na hodinách ze zbrojnice a přesně o půlnoci vstoupil

něho času), donést pírko do kasáren Čechu mužů ve zbrani a položit je na stůl ve strážnici. Potom se k říši vrátil do Čechu Žoldáků. Postupoval jsem přesně podle zadání úkolu a čekalo mě další povýšení.

do hospody „U Oběšence“. Greyfell



Tajemnou Tabulkou - cíl méj cesty. Třetí zkouška byla za mnou.

Čtvrtý úkol byl daleko jednodušší. Měl jsem pošpinit čest konkurenčního Bratrstva Loki tím, že znesvětím podlahu jeho svatyně smršlou. Bylo by to ale příliš nizké a kromě toho bych se do svatyně jen tak lehce nedostal! Přesto jsem zaplatil 60 zlatých a vydal se na cestu. V loděnici (38) se moje starosty vyřešily - u kotvíci lodi stálého prázdné vědro od smršlou. Sebral jsem vědro a vrátil se do Asegeirova chrámu - až dovršil výpravu o splnění úkolu. Teď jsem se v této vratil do budovy společenstva, odevzdal láhev s lektvarem a zaplatil vstupní poplatek 38 zlatáků, mohl započít druhý úkol. Tentokrát bylo nutné získat **Stvít Pravdy** od boha jménem Forseti. Forseti byl podle všeho obvykle v budovách Soudu (S). Jaké bylo ale moje překvapení, když mi v horním patře Denby z Akhbaru sdělil, že přítel Forseti je v kasinu a že svítek, který hledám, nepatří jemu, ale právě Denbymu. V kasinu (M) byla skutečně zpráva od Forsetiho - Denbymu svítek je údajně v přízemí Soudu. Vrátil jsem se k Soudu (S) a v jedné z místností v přízemí svítek opravdu ležel na stole. Druhý úkol byl splněn.

Pro nastoupení pátého úkolu je nezbytné zaplatit všechny peníze, které mám na hotovosti. Za všechny peníze tedy nakoupil nejrůznější zboží a suroviny, abych nemusel platit tolik. Po zaplacení zněl úkol takto: získat Moudrost kontaktem se svatým pohárem. Doteck s pravým pohárem přináší moudrost, doteck jiného poháru ale nosí smrt! V horním patře Asegeirova chrámu stojí tři poháry a kouzelná lampa. Poháry jsem nechal začít bez povšimnutí, ale lampa jsem vzal a použil. Objevil se duch Asegeira, patrona chrámu a zadal mi úkol - zabít netopýra a získat jeho pozůstatky. Podzemí se netopýry jen hemží, a tak nebyl problém nejákého zabít a sebrat jeho mrtvé tělo (například v galerii pod zvonici „T“ - mimo hodinové, tady sídlí i vzácný červený netopýr, důležitý pro splnění třetího úkolu Čechu mužů ve zbrani).

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký alespoň bude?

do hospody „U Oběšence“. Greyfell

mí poslal do „Skřetích hnáť“ (L) pro svítek se zadáním úkolu. Svítek hovořil jasně: na návštěvu (R) ukrást kamenou urnu a položit ji na stůl v aréně Čechu Žoldáků (E). Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je k Asegeirova chrámu (C) předpředně k Chrámu boha Seta (B)]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence“ Greyfellův svítek potvrzující moji sch

Názvy lokací uvedených na mapě

A-GUILD OF MEN AT ARMS
 B-TEMPLE OF SET
 C-FELLOWSHIP OF ASEGEIR
 D-TEMPLE OF ODIN
 E-GUILD OF MERCENARIES
 F-TEMPLE OF FREYA
 G-TEMPLE OF AEGIR
 H-GUILD OF THIEVES
 I-BROTHERHOOD OF LOKI
 J-JUG OF ALE
 K-THE HANGED MAN
 L-TROLLS ARMS
 M-THE CASINO
 N-SEAHORSE TAVERN
 O-MERMAID'S REST
 P-MAIN HALL
 Q-CASTLE KEEP
 R-KEEP COURTYARD
 S-HALLS OF JUSTICE
 T-THE BELFRY
 U-ZORGORATH'S HOUSE
 V-THE HATCHERY
 W-JEWELLERS
 X-MERCENARY BILLET
 Y-HOME OF SILAS
 Z-HALL OF STONES

1-CUSTOM HOUSE
 2-TRAVELLER'S INN
 3-DEAD MANN'S INN
 4-DRYSDALE SALVAGE
 5-DRAGON'S HEAD
 6-NORTHEAST TURRET
 7-THE SCRIPTORIUM
 8-ARCHITECT'S HOUSE
 9-THE ARMOURY
 10-NORTHEAST MEETING ROOM
 11-WAIF'S REST
 12-HERMOD'S PALACE
 13-TOWN HALL
 14-MUMMIE'S TOMB & ROYAL CRYPT
 15-THE OLD ASYLUM
 16-CHARTERHOUSE
 17-THE FLEA PIT
 18-MUSEUM
 19-THE WAY OF THE VALKYRIES
 20-THE GROTTO
 21-HAG'S PIT
 22-OBSERVATORY
 23-GUARDROOM
 24-INSTITUTE OF ZOOLATRY
 25-CHARNAL HOUSE
 26-COPESTAKE'S DELICATESSEN
 27-PAWNBROKER'S
 28-THE LYBYRINTH
 29-COACHHOUSE
 30-HERMOD'S REST
 31-HIRELING PRISON
 32-WANLOCK TOMBS
 33-EMBALMER'S YARD
 34-THE BARNHOUSE
 35-THE BRIG
 36-MITTELDORF THEATRE
 37-THESPASIAN'S TAVERN
 38-THE BOATYARD
 39-SHRINE OF NJORD
 40-DERELICT STOREHOUSE
 41-SOUTHWEST TURRET
 42-GLADSHEIM
 43-NIDAVELLIR

Při hraní podle našeho návodu samozřejmě všechny lokace nevyužijete. Bylo by ale škoda nechat některá místa nezmapována. Snad vám naša mapa pomůže při plnění jiných úkolů, jejichž řešení jsme v našem návodu pro nedostatek místa neuvedli. Možná se k nim vrátíme v některém z dalších EXCALIBURŮ.

chodník zasedací místnosti (10). Po setmění tady skutečně bylo pět vysokých ředníků. Nikde ale nebyl onen svítek, o kterém se mluvilo při zadání úkolu. Jeden z členů Koncilu měl ale podivné jméno - pocházel totiž z jakési stodoly. Vydal jsem se hledat onu stodolu (34) a uvnitř jsem skutečně našel onen důležitý svítek: je potřeba zabít záradce Koncilu jménem Cadby the Needy, ostatní členové jsou loajální. Vrátil jsem se do zasedací místnosti (10) a zavážil muže, jehož jméno bylo na svítku uvedeno. Pak jsem tajný svítek odevzdal do budovy chrámu ke zpopelnění a splnil tak předpovídání úkolu.

Po placení veškeré hotovosti znělo zadání poslední zkoušky jasné: stát se členem Zoologického institutu a přinést doklad o členství. V hospodě již visela dobrá zpráva - Zoologický institut vítá všechny uchazeče. Zájemci nechť se dostaví s vejcem divokého Ještěrčího muže. Po dlouhých útrapách jsem totiž vejce našel v močálích v jihovýchodní části města. Vstup do močálů je v loděnici (38) a i když je podzemní bludiště tro-

chu rozsáhlé, vejce je několik kroků na severovýchod od vchodu. (Pozor na vodopády - ve většině z nich jsou tajné dveře). Plný radosti jsem se s vejcem dostavil do Institutu (24). Čekala mě ale ještě jedna zkouška. Podstoupit starobylý rituál: dojít do hospody „U mořského Konika“, vypít nejméně čtyři „alkoholické bomby“ G&T, potom zabít někoho, jehož náboženství je Bakchistické a vrátit se dříve, než zmizí následky alkoholového opojení. Jednal jsem tedy přesně podle návodu a odměnou mi byl klíč od místnosti, ve které jsem konečně našel doklad o členství. Na půdě Institutu jsem vykonal ještě jednu důležitou akci: sestoupil jsem do podzemních expozic, prohlédl si vystavěné exponáty a skrz mříže prošel do klence Ještěrčího muže (Humanus reptilius). Jeho výběl pokračoval a cesta končila schody. Pokračoval jsem tedy po schodech dál, až jsem narazil na větší prostranství, kde bylo více Ještěrčích mužů. Pobil jsem je do posledního a našel magický předmět - **Amulet Ochrany**; měl mi pomocí na samém konci dobroružství. Nicméně

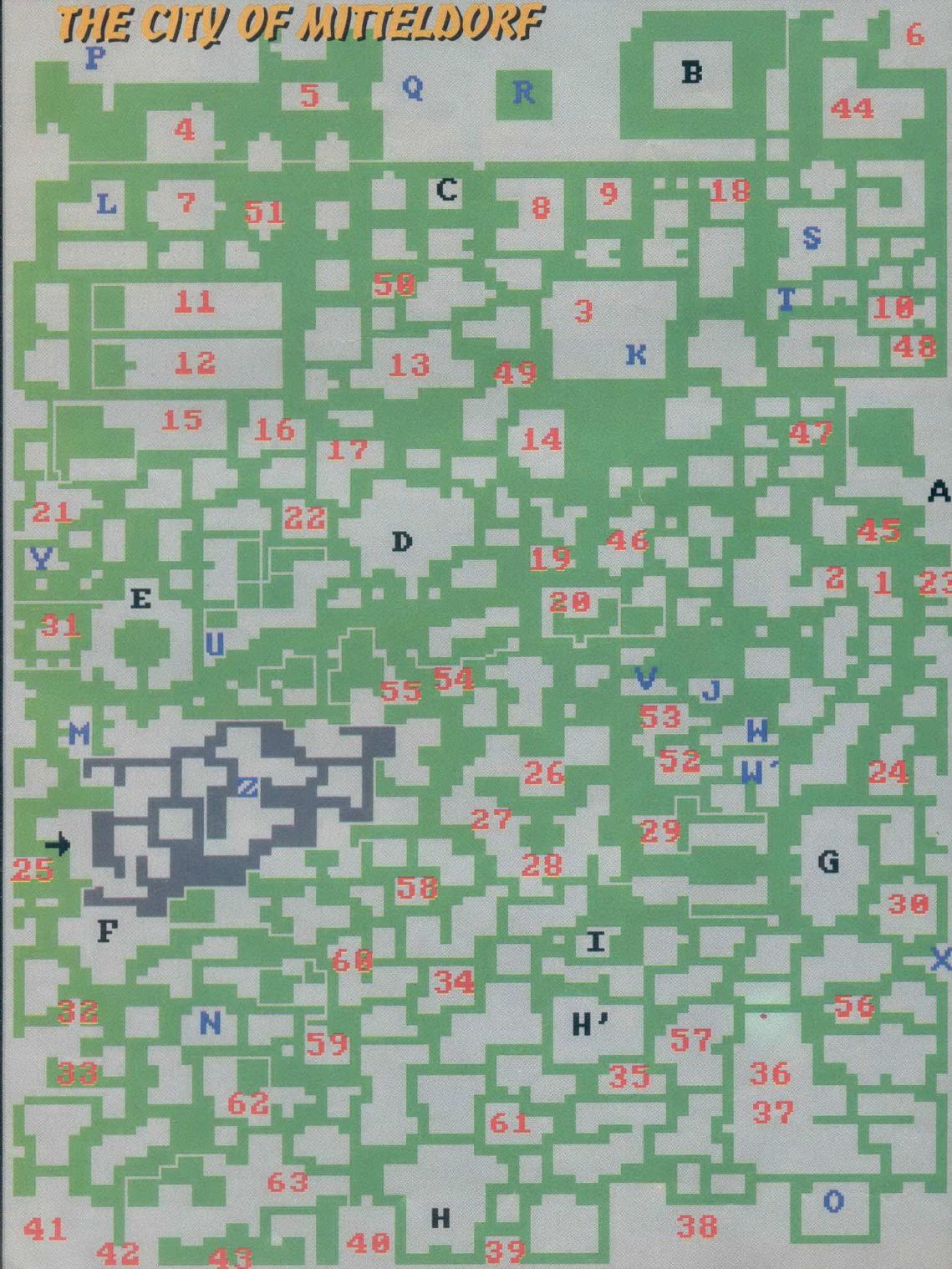
jsem se s dokladem o členství vrátil do Aegirova chrámu a získal tak povýšení do úřadu **Nejvyššího kněze**, stejně jako poslední důležitou lebkou.

Hlava šestá: Vzývání

Abysta opět nastolená rovnováha mezi silami pořádku a chaosu, bylo nezbytné přivolat dobrého ducha právě pomocí čtyř lebek. Jai jsem se ale dozvěděl ze svítků příslušejících každé lebce, pro přivolání ducha jsou potřebné tyto magické předměty: **lebky čtyř světových stran, Kníha Vzývání, Magická koule a Amulet Ochrany**. Po chvíli hledání jsem našel zbyvající dva předměty; Kníha Vzývání je v druhém patře Scriptoria (7) naproti hospodě „Skřetí hnáty“ a Magická koule leží v podzemí zlatníctví (W) - vstup do tohoto podzemí je rovněž v nedalekém domě (W#). Amulet Ochrany jsem nedávno našel v expozicích Zoologického institutu. S šesti magickými předměty jsem sestoupil do temnoty Královské Krypty (vchod je vedle Hrobu Mumie, do podzemí tedy sestupte v domě na západě kamenného kruhu (14). Dorazil jsem

až na samý konec Krypty, do uzavřené místnosti se čtyřmi kamennými podstavci. Pohlédl jsem do Magické koule a pochopil, že lebky musí stát na čtyřech podstavcích. Položil jsem je tedy tak, aby jednotlivé lebky odpovídaly jednotlivým světovým stranám (SKULL OF THE NORTH na sever, SKULL OF THE WEST na západ, SKULL OF THE SOUTH na jih a SKULL OF THE EAST na východ). Potom jsem přečetl Knihu Vzývání. Duch může být přivolán pouze o půlnoci. Počkal jsem tedy do půlnoci (pravděpodobně se budete muset vrátit pro hodiny) a přesně v hodině duchu Knihu Vzývání použil. Objevila se podivná tvář a poděkovala mi za osvobození. Od této chvíle jsou sily pořádku a chaosu v zemi vyrovnané. Jedně, co zbyvá, je najít starého krále Wilfa a oznámit mu radostnou zprávu. Klíč od jeho podzemního útočiště je můj. Ted už jen najít Wilfa a stát se živoucí legendou. Vy si ale starého krále budete muset najít sami. To abyste se moc nenudili!

Na shledanou u dalších návodů se těši ICE





Zelikož se chystáme psát o nové hře DUNE II, příšel nám návod na první díl od Pavla Šenovského z Ostravy právě nyní. Není sice nijak obsáhný, ale myslíme si, že je výstižný, jelikož dohrát první DUNE nebylo příliš složité, zvlášť pro ty, kteří si přečetli stejnou knížku od Franka Herberta. Je škoda, že si čeští milovníci Sci-Fi neznačí angličtiny či němčiny, nemohli přečíst také díly II - VI, protože naše nakladatelství z neznámých důvodů vydala pouze díl první. Na jednu věc však proboha nezapomínejte, vážený dopisovatel, do svých návodů i recenzí vždy pište i hodnocení hry, abychom jej nemuseli doplňovat za vás, můžete na něj mít přece jiný názor, ne?

Hra začíná v paláci. Vyzpovídejte svého otce Leta a matku Jessiku. Matka vám řekne, že cítí nebezpečí. Je nutné, abyste se ujali správy nad doly Sieth, kde se těží Koření (Spice). Vyděte před palác a nastupte do výkazy (Orni). Lete do nejjižnějšího dolu a zaměstnajte tam domorodce (Fremen). Vezměte si s sebou Gurneyho Hallecku, lete do nejsevernějšího dolu a opět zaměstnajte domorodce. Nyní zaměstnajte prospěktory z prostředního dolu. Vratte se do paláce a povzlete otci, co jste zjistili. Pro pohyb v poušti jsou nutné speciální respirační obleky. Váš otec je zná a pošle vás jich pár sehnat. Oblete s vásou doly, jeden z vůdců vás pošle do neznámých dolů na východ. Lete tedy na východ a pokud s sebou někoho máte, nemůžete důl minout. Zde vám vůdce domorodců zajistí potřebné obleky. Domorodce ihned zaměstnajte. Na cestě zpět se zastavte v prostředním

mi. Až si budete myslit, že cvičili dost dlouho, pošlete jednu skupinu na výzvědu do nepřátelských sídel (pošlete je z hranic) a uložte si pozici. Zjistíte sílu nepřitele a napaděte zásadně ty, nad kterými máte přesilu. Ze začátku doporučují napadat doly se slabou obranou (pouze jeden nepřátelský panáček). Po dobytí lette do pevnosti a po cestě vezměte Gurneyho a najměte další domorodce do armády. Zaměstnajte domorodce z dobytých pevností, jelikož ty ostatní potřebujete na těžbu, jelikož

rodců a soustřeďte je v jednom dolu, do tohoto dolu zavezte také Gurneye a výcvik bude probíhat mnohem rychleji. Postupně vybavujte domorodce noži, lasery a jadernými zbraněmi.

Název hry:	Dune I
Firma:	virgine Games
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategie
Na počítač:	PC, Atari ST, Amiga
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 4 MB HD, VGA
Originalita	90 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava	80 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	75 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika	79 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	79 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	77 XXXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Knižka Dune II je stejně zajímavější a hra DUNE II taky.



mi. Až si budete myslit, že cvičili dost dlouho, pošlete jednu skupinu na výzvědu do nepřátelských sídel (pošlete je z hranic) a uložte si pozici. Zjistíte sílu nepřitele a napaděte zásadně ty, nad kterými máte přesilu. Ze začátku doporučují napadat doly se slabou obranou (pouze jeden nepřátelský panáček). Po dobytí lette do pevnosti a po cestě vezměte Gurneyho a najměte další domorodce do armády. Zaměstnajte domorodce z dobytých pevností, jelikož ty ostatní potřebujete na těžbu, jelikož

DUNE I

cisařový požadavky se neustále zvyšují. Nezapomínejte všude s sebou vodit Harah, brzy se totiž unaví, což je k dohrání hry žádoucí. Jakmile se totiž unaví, odvezte ji, kde jste ji našli a nechte ji tam.

Promluvte si se Stilgarem. Bude vám chtít něco ukázat v jednom dolu. Poslechněte ho a v dolu najdete

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).

Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko).



DUNE II



Náš tak dokonalou taktickou hru prostě musíme vydat něco víc než jen recenzi. Jelikož jsem DUNE 2 dohrál, rozhodl jsem se odhalit vše o pařánum, které tuhle báječnou věc ještě nezkušili, všechny detaily a manévry při boji v dunách. Hra je poměrně jednoduchá a doporučil bych ji i začátečníkům. Pokud budete přeplňovat a budeste si často ukládat pozice, po několika dnech (a nocích) DUNE II určitě dohrájet.

Nejdříve zbežně o vašich misích. Vaším úkolem v každé z devíti úrovní je dobyt první rod největší území planety Dune a vytěžit co nejvíce koření. Koření je speciální droga, kterou od vás budou kupovat Gilda vesmírných letců, jelikož bez ní nemůžete navigovat své koráby (celý problém je mnohem složitější, kdo se chce dozvědět více, musí si přečíst alespoň první tři díly knihy Duna od Franka Herberta). Planeta Dune je jediným místem ve známém vesmíru, kde se koření nachází a proto je o ni velký zájem. Důkazem toho jsou nepřátelské rody těžící koření na svou pěst. Doporučuji, zvolit si na začátku hry rod Atreidů, budeť tudíž bojovat střídavě s rady Harkonnenů a Ordů a nakonec se samotným imperátem. V krajně okolo vás se vyskytují tyto terénní prvky:

TERÉN

Tvrzské skalnaté podloží - zde můžete stavět své budovy, pokud možno na betonových podkladech. Pokud budou-

vylepšení základní báze po čtyřech najedou (Slab 5 nebo 20 CR). Po postavení **elektrárny** (Windtrap 300 CR) a prvního **těžebního střediska** (Refinery 400 CR) si budete moci postavit další budovy. Některé z nich budete dostávat k dispozici teprve v dalších úrovních, ale já je zde nyní shrnu, aby byly všechny pohromadě. Nejdůležitější stavbou je **radar** (Radar 400 CR) - s velkou přesností vám dává přehled o veškerém dění v probádaných oblastech. Ohlašuje vám útoky nepřátele a umožňuje vám vidět přesun písečných červů. Je poměrně choulostivý na príkon energie, takže občas vypadne kvůli nedostatku energie. Je proto důležité stavět elektrárny v předstihu, jelikož výpadek radaru při rozsáhlých vojenských operacích může mít fatální následky (prostě bye bye GAME OVER - red.). Další nevyhnutelností jsou **síla** (Silo 150 CR), která pojmenuje určité množství koření. Vaše základna jako taková může pojmost pouze 1000 tun (= 1000 kreditů). Jakmile naspoříte více než tisíc kreditů, musíte si postavit první silo, jinak budou vaše úspory ztracené. Při velkém předválečném šetření může vaše konto přesáhnout deset tisíc kreditů. V takovém případě nezapomeňte postavit velké množství sil, aby nedocházelo ke ztrátám koření. Ze málo místa na

Název hry: Dune II
Firma: Virgin-Westwood
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítač: PC
Minimum: 8 MB HD, VGA

Originalita: 75 XXXXXXXXXXXXXXXX
Záava: 91 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí: 89 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika: 73 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba: 73 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty: 95 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: Jestli kvůli ničemu, tak kvůli téhle hře si kupte Sound Blaster.



DUNA II

ji muset celou objíždět. Mně se např. povedlo zatarasit těžkou továrnou tak, že byla zcela nepřístupná (auta z ní nemohla odjíždět) a musel jsem postavit novou, jelikož ostřelování vlastních zdí je poměrně nebezpečné. Další součástí opevnění jsou **ostřelovací věže** (Cannon turret 125 CR) a **raketové věže** (Rocket turret 250 CR). Ostřelovací věže střílí pouze na krátkou vzdálenost, kdežto věže vybavené raketami zasahují i cíle vzdálenější. Postavíte-li si před základnu takových patnáct věží, nepřiblíží se skoro nikdo. Musíte je však často opravovat a postavit mnoho elektrárem, jelikož věže jsou zvláště náročné na příkon energie.

Nakonec jsem si nechal tři budovy, které nejsou nutností, ale výmožností. Nejlevnější z nich je **vědecké středisko** (IX 500 CR). Pokud si ho postavíte, budete si moci vyrábět speciální tanky využívající zvukových rezonancí a bombardovací letadla. Druhou stavbou je **opravna** (Repair

suit 700 CR), která vám rychle opravuje poškozené mechanismy všeho druhu. Pokud máte více transportních letadel, budou vaše důtrující tanky, autokary a harvester využívány přímo do opravny a tím vám odpadne spousta starostí a ušetříte prachy (tank, po kterém zůstane pouze kráter, se nedá opravit - red.). Poslední perličkou je **císařský palác** (Palace 999 CR). S palácem jste prostě frajerji a přidají se k vám místní partyzánské jednotky, vcelku nic moc.

VŠECHNO, CO SE HYBE

Veškeré pohyblivé jednotky můžete přesouvat z místa na místo (move), kromě harvesteru můžou všechny jednotky **útočit** na určený objekt (attack), **vrátit** se k základně (retrieve) nebo **střížit** svou pozici.

První pohyblivou věcí, se kterou přijde do styku, je těžební **harvester** (Harvester 300 CR). Je dobré postavit si více harvesterů a vyslat je na více ložisek najedou - peníze se jen posypou. Nikdy nenechávejte harvester stát ladem (hláška Harvester deployed), jakmile vytěží všechno koření z úseku, který jste mu přidělili, přiveze své bohatství do továrn a zksyne na místě. Ihned mu zadejte další práci. Těžební stroje jsou bezbranné a je chytře, posílat s nimi vždy alespoň jeden tank, jedou-li na vzdálenější naleziště. Nepřátelské harvesterky zběsile ničí, vysype se z nich natěžené koření a toho není nikdy dost. Vašimi prvními bojovými automobily budou **lehké a těžké autokary** (Light

lancer 900 CR a Heavy lancer 1200 CR).

Tento letoun ušetří velkou spoustu práce. Rozváží prázdné harvesterky na místa těžby, plné harvesterky vozí do továren a poškozená vozidla odváží do opraven. Máte-li tento letadlo alespoň tři, postaráj se o veškerou těžbu i o opravy. Po postavení stanice

IX budete moci vyrábět **bombardovací letouny** (Ornithopter 600 CR),

které po zkrostruování automaticky letí k nejbližší nepřátelské základně a začnou ji bombardovat. Význam tohoto letadla nespočívá ani tak v ničivé síle, ale poslouží vám hlavně k výzvědným účelům, jelikož každá obranná věž, která na letadlo vystřílí, se ukáže na mapě. Toto letadlo bývá zpravidla sestřeleno několik sekund po startu, takže jako útočná jednotka je nepoužitelné.

A to by bylo už všechno - detailně jsme probrali terén, budovy i jednotky. Co se taktiky týče, každý si může vyvijet vlastní plány (k tomu je také



Popis hry & taktika

va stojí přímo na skále, trpí otresy půdy a musíte ji často opravovat. Stavět můžete jen v blízkosti již hotových budov až do doby, kdy si vyrobíte transportér, ale o tom později.

Písečné duny - na mapě žlutě. Na písku nelze nic stavět a pohyb po něm ohrožuje píseční červi reagující na otresy půdy.

Koření - červené oblasti na mapě. Čím tmavší červený odstín, tím více koření je v dané oblasti soustředěno. Do této místa posílejte své harvesterky (stroje těžící koření), ale pozor na červy, kteří se okolo koření soustředí.

Skrytá ložiska - malé, nenápadné kopečky, radarem zobrazeny jako samostatné rudé tečky. Rozstřílejte je a vysype se spousta koření.

Červi - na radaru pohybující se bílé tečky. Velice nebezpečná stvoření, v jejich chříváčích mizí celá auta, tanky, harvesterky atd. Jakmile se červ přiblíží k vaší základně, stáhněte všechny jednotky a hlavně harvesterky na skelnaté podloží, kde budou v bezpečí.

BUDOVY

Začněte pokládáním **betonových desek**, nejdříve po jedné, později, po

koření se dozvítěz z varovné hlášky „SPICE IS LOST, BUILD SILOS“.

DUNE II je vlastně jedna velká řežba a vojenské objekty jsou ve velké oblibě i potřeb. Základní vojenskou stavbou jsou **kasárny** (Barracks 300 CR). Můžete si v nich cvičit vojáky, po vylepšení (Upgrade) si můžete cvičit celé čety. V pokročilejších úrovních se s kasárnami vůbec nezatěžujte a postavte rovnou **lehkou továrnou** (Light factory 400 CR). V této jednoduché továrně můžete vyrábět lehká vozidla a autokary. Dalším stupněm výroby je **těžká továrná** (Heavy factory 600 CR), která je asi nejdůležitější budovou ve hře. V těžké továrně můžete stavět tanky, harvesterky, transportéry, ale o tom později. Důležitá je také **továrná na letadla** (Hi-tech factory 500 CR), kde si budete moci vyrábět své vzdálenější jednotky - jak transportní, tak bombardovací. Pokud se strhnou velké boje a vy nestačíte vyrábět další auta a spolykáte harvesterky, postavte si **vesmírný přístav** (Starport facility 500 CR). Za trochu vyšší ceny si jeho prostřednictvím budete moci objednávat veškeré mobilní stroje přímo z vesmíru. Můžete si objednat více věci najedou

nuvší předsunuté obraně přímo na vaši základnu. Již v raných úrovních vám bude umožněno postavit si **zed** (Wall 50 CR). Zdi chytře propojte tak, abyste vytvářeli dlouhé hradby, pokud možno chránící vaši základnu ze strany nejčastějších útoků. Klidně

si postavte třeba hradby dvojitě, jsou levné a můžete si to dovolit, ale dávějte pozor, ať si nezatárasíte celou plochu okolo těžebního střediska nebo okolo továrn na tanky - auta a harvesterky hradbou neprojedou a budou

si postavte třeba hradby dvojitě, jsou levné a můžete si to dovolit, ale dávějte pozor, ať si nezatárasíte celou plochu okolo těžebního střediska nebo okolo továrn na tanky - auta a harvesterky hradbou neprojedou a budou

trice 150 CR a Heavy Quad 200 CR) vyráběné v lehké továrně. Jsou rychlé, takže s nimi můžete prohledávat četná místa na mapě, odvádět pozornost cizích jednotek, či je poslat kamikadze na nepřátelské základny.

hru určena). Nikdy nevedete válku obrannou či příliš zdlouhavou, jelikož časem dojde koření a nepřítel vás porazí. Tak zase u DUNE III.

ANDREW

poslední době narůstá počet adventur, her taktických a her ve vlastní roli, velké akční páryřídnou. Namísto joysticků se lámou myši a namísto zářivé střely se gamesnici zabývají logickými problémy, tvorí obrovské mapy a lůstí různé hádanky. Tato dvojstránka je věnována dvěma adventurám: dlouho očekávané es kvě pětce od DYNAMIC-SIERRY a mímě zbloudilé vesmírné opeře RINGWORLD od protizáří neznámé firmy TSUNAMI. Některí parci se nás ve svých dopisech ptají, proč se vždycky zvedne takové vznášení okolo nové hry od SIERRY, proč sierrácké textovky mají

v EXCALIBURU první místo mezi ostatními z tohoto žánru. Odpověď je jednoduchá - ty nejlepší adventury prostě vydává SIERRA a nikdo jiný. Tento názor je víceméně internacionální, jeho důkazem je prodejnost, přední místo a vysoké hodnocení u většiny západáckých časopisů a konečně také velké haló mezi páťany a piráty, kteří se snaží tyto hry získat a dohrát jako první.

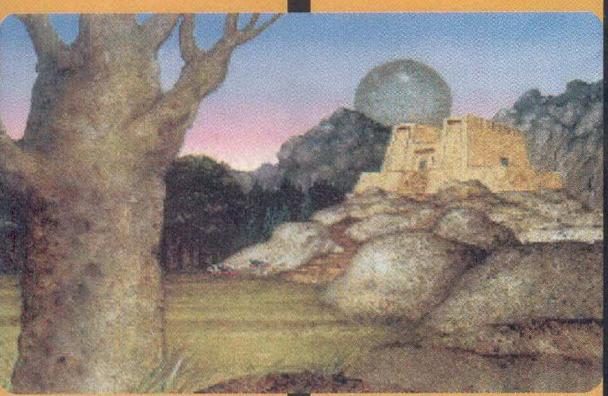
V našem časopise jsme napsali bud' recenze nebo návody vlastní na

všechny předchozí díly SPACE QUESTU. Jistě si např. pamatujete, že na SQ 4 vylehl návod teprve nedávno a že jsme z tohoto pokračování vesmírné opery Rogeru Wilcu přišli velkou radost neměli. O to méně jsme čekali, že se další (původně již neplánované), páté pokračování ukáže snad tím nejlepším, co v sérii S-QUESTU vychází. Jak jste si asi všimli, vychází tento článek v návodové části EXCALIBURU. Abychom nebyli monotónní, rozhodli jsme se, že tento-

krát vás nebudeme přesvědčovat vzlétetou recenzí, ale půjdeme přímo k jádru věci a vydáme na obě hry (které bychom normálně zrecenzovali) rovnou návody. Můžete si tedy sednout k počítaču a obě hry si na Ex dohrát a sami si rozhodnout, která z nich je lepší. Zkuste si pohrát s pamětí a vybavit si všechny vesmírné adventury za poslední rok a upřímně se zamyslet nad tím, která z nich je opravdu nejlepší. Nezapomeňte si však před SQ5 dohrát REXE NEBU-

LARA A GATEWAY. Nakonec ještě k procentuálnímu hodnocení - jak již asi víte, snažíme se srovnávat procenta u všech her, abychom se příliš nepřiblížili kritické stovce a nedostali se do stejných trapasů jako např. CINEMA se svými stoprocentními filmy. Z toho důvodu dostává SQ5 pouze 81%, i když je asi tak na úrovni REXE NEBULARA, který byl možná trochu přehodnocen Napoleonem v minulém čísle. Takže řešení SQ pětky a RINGWORLDU - tří, dva, jedna, **TED!**

Předem bych rád podotknul, že hra RINGWORLD je vzhledem ke své velikosti v MB velice krátká a jednoduchá. Upřímně řečeno je to spíše jedno velké pohyblivé intro. Občas však musíte párkrt tuknout myši a proto otiskujeme kompletní řešení.



V první obrazovce strčte ruku do laserového paprsku. Tím zastíníte čidlo, které přivolá strážného. Strážnému ukažte zlatý prsten z inventáře. Promluvte si s ním (1,1) a nekompromisně zastřílete chlapíka ve flakovomodré pláště. Z něho vypadne žlutá disketa, kterou seberete. Z města vyjděte jižní branou. Venku nasedněte do připraveného vozidla v pravé části obrazovky. V tomto voze zastrčte žlutou disketu do nepříliš velkého otvoru uprostřed palubní desky. Přečtěte si zprávu. Zmáčkněte tlačítko pod názvem otrok (Slave) a vezměte si nazpátek informační disketu. Z tohoto vozu vystupte a nasedněte do druhé lejtající káry. Strčte disketu do stejného otvoru. Tentokrát zmáčkněte tlačítko pod názvem mistr (Master) a chopete se řízení. Promluvte si z hídoučkem (2). Ten otevře bránu a pustí vás dovnitř. Dva dotoré hídouče chladnokrevně odstřelte. V dalším dlouhém intru se seznámíte s Mirandou a po nepříjemném střetu s tygřimi grázly řečenky Seekerovi, že ji jde hledat (2). Až ji najdete, tak zjistíte, že demoluje loď. Snažte se jí v tom zabránit (2). V tom se objeví tygr Seeker a Mirandu postřílí. Mirandě dejte ještě jednu šanci (2). Do disketové jednotky vpravo strčte svou jedinou disketu.

Po přistání na nové planetě si popovídejte s šedými muži (1,2). Vraťte se do vesmírného korábu. Vlezte do výtahu a vyjďte do druhého patra. Nalelo od výtahu zmáčkněte žluté tlačítko a vezměte si pivo (Ale). Putujte zpět do vesnice. Za lahvíku s pivem vám šedý vysoký muž dovolí si pář hodin užit s jeho dcerou. Seberete lano pověšené

na sloupu. Pokračujte východním směrem do další místnosti, vezměte si bambusový žebřík

a vyjděte ven. Žebřík opřete o kamennou zeď a vylezte nahoru mezi dva kouřící komínky. Lano omotejte kolem vyčnívajícího kamene. Levým komínem se spusťte dolů. Důkladně si prohlédněte celou místnost. Objevte kůži pokreslenou záhadnými vzory. Tuto jednoduchou kresbu si někam překreslete. Běžte na jih a seberete šperk pověšený na sloupu pod lebkami. Stejnou ces-



tou se vraťte před jeskyně a tam složte hlavolam podle kresby z kůže. Do centra položte šperk z jeskyně. Použijte scanner na bílou vesmírnou raketu.

Na další planetě hoďte oko (podívejte se - red.) mezi kosti a promluvte si se Seekerem (1). Vraťte se do lodi a sledujte na monitoru pohyb Seekera. Jakmile ztrátí spojení tak jede do druhého patra. Vlezte do dveří vpravo do výtahu. Z poličky seberete lékárničku. Vylezte ven a pospíchejte za Seekerem do jeskyně. Jděte neustále doleva. Po chvíli spadnete do jedné z mnoha pastí jeskynních nestvů. Když vás potom příšery odvedou k raněnému tygroví, tak mu poskytněte první pomoc. Seberete žraločí kost a vylezte dírou vlevo nahoru ven ze smrduté díry.

Ostrou žraločí kostí přeřízněte lano držící netopýra v síti. Dávejte při tom pozor, aby jste se nechytili do pasti. Oblékňte si černooranžový ska-

venořanžový ska-

RINGWORLD

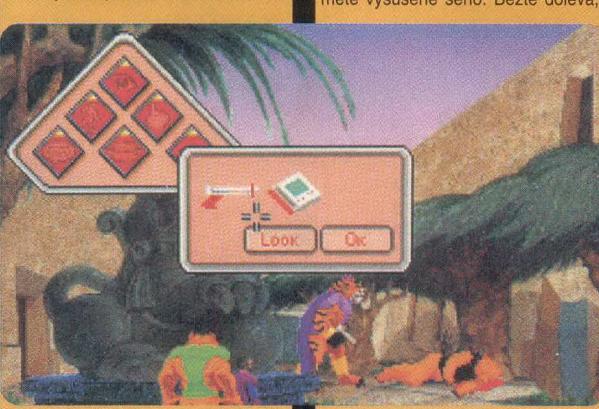
PRSTENCOVÝ SVĚT

Název hry: **Ringworld**
Firma: Tsunami Media
Rok výroby: 1993
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Minimum: 10 MB HD, VGA

Originalita 75 XXXXXXXXXXXXXXX
Zábava 41 XXXXXXX
Prostředí 66 XXXXXXXXXXXXXXX
Grafika 79 XXXXXXXXXXXXXXX
hudba 50 XXXXXXX
Efekty 48 XXXXXXX
EXCALIBUR verdict: 59%

Poznámka: Sc adventura Future Wars byla na Anize lepší již před pěti lety.

fand a použijte červené ovládání u ocelových vrat. Vlezte do vody a zaplavte si s tmavé mod-



rou příšerkou. Když se vrátíte na loď, sundejte si skafandr a sjedte do prvního patra. U stolu vlevo aktivujte vznášedlo. V paláci oddělujte starého dědu. Ze stolu seberete skleněnou nádobu a z černé krabičky ze stěny klíč. Vytáhnutím korkového špuntu otevřete sud. Zelenou tekutinu, která z něj vytéká, naberte do sklenice. V knihách na polici najdete papírek a přečtěte si ho. Na tomto papírku jsou tři čísla - 2,4,3. Malou stoličku tedy otoče-

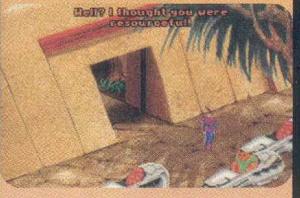
nahoru a doprava. Uvidíte večeřičko krále. Seberete se stolu fialový královský oblek politý vínem. Vyděte ven a jděte nahoru. Strážnému ukažte královský plášť. Pokračujte severně k této královské vesty. Několikrát zaklepejte na červenou stěnu. Lva vyřezaného na sloupu zatahejte za pravé ucho. Vezměte si oba meče a skryjte zavřete. Jděte zpět do ložnice. Krátký meč položte na vyhrazené místo upravené dveře. Seberete helmu a hořící svíčku. Položte seno na postel a zapalte ho svíčkou. Vyběhněte z místnosti. Když stráž učítí kouř a odejde, běžte na balkón. Přes scanner pivojtele Seekera.

Po příletu na planetu sedých lid použijte navigátor na bílou raketu. Otevřete malou skříňku a složte obrázek tak, aby vše logicky zapadal. Malé nosaté bytosti uvnitř raket jezte do hlavy helmu. Promluvte si s ní a ukažte rukou na raketu. Tmavé zeleným klíčem od nosatého tvora otevřete malinkatý panel. Do duhové zářivého kruhu zastrčte modrý diamant. Seberete černou kuličku a dvě paměťové karty. Po rozhovoru s kreaturou ji dejte neutralizovač vlnění a zastříte ji do zeleného kosmického lodi. Opusťte planetu a vraťte se do kosmu. Když potom vás úhlově nepřítel bude žváat dělo s červenými paprsky, použijte na jeho loď paměťové bloky. Přestože se vám pohyblivá intra už budou asi hnusit, nenechte si ujít závěrečnou sekvenci.

Dvoustránku připravili Dan Farnbauer (RINGWORLD) a ANDREW (SQ5), čau u dalších řešení...

bude netopýr na svobodě, tak se přes past dostanete k tygroví. Ukažte na díru, kterou jste předtím vylehl. Objeví se netopýr a dá vám sérum. Pomoci séra uzdravte Seekera a opět dírou u stropu vylezte ven. Jděte doleva a rozstřílete zubatou modrou zrůdu. Po rozhovoru s netopýrem vlezte do levého masivního kamenného sloupu. Vezměte modrý diamant a vylezte ven. Odstráňte malý balvan hned vedle sloupu.

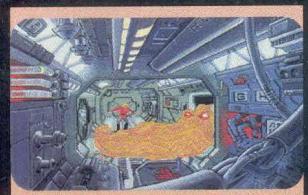
Po dialogu (1) přejděte



k velké modré obrazovce nalevo. Přečtěte si informace o „Stasis field“. Výtahem sjedete dolů do prvního patra a promluvte si se Seekerem (1,1). Po přistání na planetě slunečních rostlin si popovídejte s vodní bytostí. Vraťte se na loď a ve druhém patře vejďte do místnosti vpravo. Oblékňte si černooranžový ska-

venořanžový ska-





Na samém začátku hry se nás hrdina Roger nachází na vesmírné univerzitě Starcon pro školení pilotů korábů všechno druhu. Je to sice trochu paradox a rece se, jelikož Roger dokáže ovládat prakticky všechny létající předměty (viz. SQ 1,2,3,4), ale dejme tomu, že se na školu přihlásil třeba kvůli svádění holek nebo podobně. Nejdříve jdi do své učebny, kde tě očekává nepríjemný test. Není tak docela jedno, jak na deset otázek odpovíš, ale stačí se jen trochu držet inteligentních odpovídek a zkoušku uděláš. Za to, že jsi se na hodinu dostavil pozdě, nařídí ti učitel vyčistit znak Starconu v přistávací hale. Jdi na jih a vstup na WC. Seber vyhozený čistič podlah a výstražné značky (Scrub-o-matic a Safety cones). V hale sjed výtahem na přistávací plochu, umísti značky, použij čistič na zem a vlez na něj. Znak Starconu musíš vyčistit rychle, jelikož jsi časově limitován. Jakmile budeš hotov, vrat se k třídě a podívej se na náštenku s výsledkem svého testu. Stal ses pilotem.

Na lodi jdi do spojovací chodby, pokec se s technikem Cliffym a z jeho

dovnitř a zalej jej Anti-acidem. Let' na Kiz Uragubi - 2001 a teleportuj se na planetu z podstavce v laboratoři (musíš podstavci ŘÍCI, aby tě teleportoval). Vžum...

Ocitáš se na planetě, kde musíš zneškodnit nebezpečnou androidku

z její lodi. Znovu se teleportuj na planetu a použij na sebe dálkové ovládání (Remoto control), které Cliffym vymontoval z androidky. Výtahem vyjed do její lodi, klikni na panel vpravo a uvnitř na horní a dolní západku. Otoč všechny kolečky a klikni na obdélníčky nahoru vlevo

10. Jdi na můstek, počkej, až mutanti zaútočí a řekni Droolovi, aby provedl úhýbný manévr (Evasive action) a aby letěl do asteroidů. Lod' bude poškozena a opravá se vydá do kosmu koráb opravit. Ztratíš však kontrolu nad svým skafandrem a vzdaluje se od lodi. Jdi rychle do

(Merchant business chip). Proštípej do ní otvory tak, aby odpovídaly laserům, které v jistícím mechanismu NEspouštěj západky. Kartu vlož do zámků, sejdí se schodů a černým tlačítkem otevři skříňku. Seber nádrž dlužku a vráť se ke Cliffymu a na lod'. V rozhovoru zvol odpověď č. 4, podívej se na panel hibernátora a zadej Defrost 10. Vyndej Beatrici a polož ji na teleporter. Promluv si s androidkou o dalším postupu.

Let' na koordinát 81100, zabrzdi a rychle zavolej zeleným tlačítkem Cliffymho. Naříd mu, aby odstínil lod' (Cloak ship) a jdi za ním do laboratoře.

Vysvětlí ti, kde máš na

mutantním Goliáši přistát.

Jdi k únikovému modulu,

otoč ho (pod rotation), vlez

dovnitř a přistáň na místě, které ti technik ukázal jako nejbezpečnější (vpravo od zadních motorů). Červeným tlačítkem otevři dveře a laserovým hořákem výřízní otvor. Na schodech počkej, až přijde a odejde stráž a přeběhní k mechanismu uprostřed místnosti. Podívej se zblízka a vlož Distributor Cap od Beatrice na správné místo. Počkej, až odejde stráž a výjdí dveřmi na chodbu. Klikni na míří na

ROGER WILCO AND THE NEXT MUTATION

SPACE QUEST V

VESMÍRNÉ DOBRODŘUŽSTVÍ 5 - R. WILCO A DALŠÍ MUTACE

a udělat z ní navigátorku své lodi. Projdi vlevo schovanou jeskyní a jdi na východ. Klikni na větev klátoří se nad vodou (ne na kládu) a spadně dolů. Uloženou větev seber a vrat' se do obrazovky, odkud si spadli. Prolez kládou a na druhé straně rozhoupej větví svazek plodů a uhrni něco připomínající banán. Vrat' se kládou, jdi doleva, projdi jeskyní vlevo a nahoru vlez opět do levé jeskyně.

Název hry: **Space Quest 5**

Firma: **Dynamix Sierra**

Rok výroby: **1993**

Typ hry: **adventure**

Na počítač: **PC**

Minimum: **10 MB HD, VGA**

Originalita: **76 XXXXXXXXXXXXXXXX**

Zábava: **81 XXXXXXXXXXXXXXXX**

Prostředí: **75 XXXXXXXXXXXXXXXX**

Grafika: **90 XXXXXXXXXXXXXXXX**

Hudba: **85 XXXXXXXXXXXXXXXX**

Efekty: **92 XXXXXXXXXXXXXXXX**

EXCALIBUR verdikt: **83%**

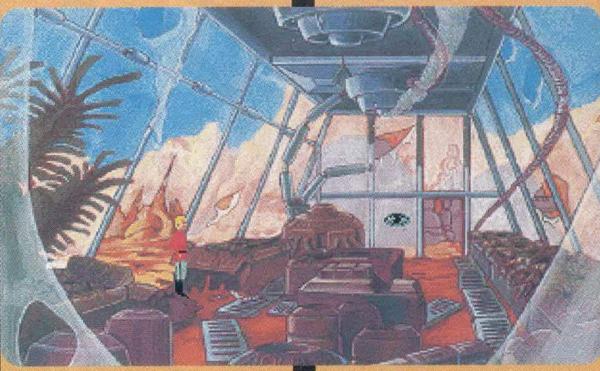
Poznámka: "We are always hungry for good Space questing" - I. Asimov.

a dole vpravo. Otoč obě zbyvající kolečka do svíslé polohy a tukni na obdélníček nahoru vpravo a dole vlevo. Seber maskovací zařízení a rychle vyběhní ven. Cliffym tě teleportuje zpět na lod', tak to bylo, hurá zpět na univerzitu Starcon (69869).

Po zabrzdění naříd Droolovi #Standard orbit#, vyber větráček z lihu a teleportuj se na akademii. Sedni si ke stolu ke svým kamarádům. Kapitán Quirk tě vyzve na souboj. Pozorně si pročti pravidla boje a poraž ho (není to však podmínka). Zpět u stolu si promluv s kamarády o osvobození Cliffymho. Vesmírný obchodník ti daruje pytlík vesmírných opiček (Space monkeys), vysyp ho do svého nápoje a na nastalém zmatku vyběhní z baru. Až stráže v chodbě opustí své stanoviště, odblokuj silové pole tuknutím na jejich zařízení a přistup k druhé cele vlevo. Na mříž polož větráček a Cliffym je volný. Zpět na lodi ulož potváru do lihu a leť na Clorox II (90210).

Po Standard orbitu naříd androidce (oranžové tlačítko u pravé ruky), aby provedla Scan planet a teleportuj se dolů. Jdi do velké budovy a tukni na počítač uprostřed. Napadne te monstrem, kterému musíš pětkrát uhnout, než ho Drool složí. Seber ze země papírek a kód z něj (80869) vlož do počítače. Přečti si vzkaz a opusť budovu. Jdi úplně dolů doleva (!) a podívej se na plechovku s mutační látkou. Vrat' se na lod' (použij na sebe počítač z inventory) a let' do soustavy Thrakus (53284). Standard orbit. Nežli se teleportuješ, nasaď si kyslíkovou masku. Na planetě jdi k záchrannému modulu, podívej se dovnitř, seber kabát a stiskni červené tlačítko. Jdi úplně doleva. Po útoku mutantů se očíteš ve „visící“ poloze s krásnou dívou. Použij na kabát a na sebe počítač. Dívka ti spustí liánou, po které výšplháš a teleportujes se zpět do lodi. Od dívky dostaneš součástku do speciálního zařízení (distributor cap), je to s ní však špatně po zasazení slizem a tudiž ji musíš hibernovat (uměle uspat a podchladiť). Otevři proto hibernátor - podlouhlou raketu v laboratoři a ulož ji dovnitř. Podívej se na panel vlevo a nastav Cryofreeze na

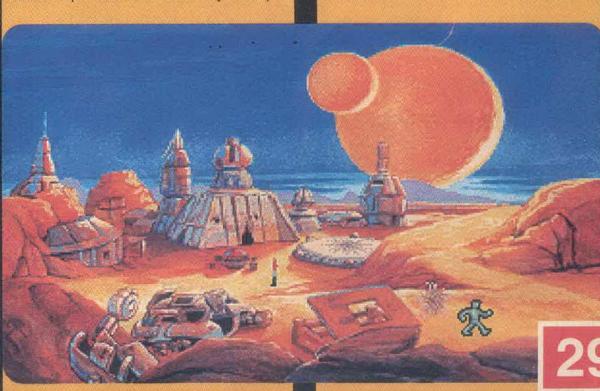
nákladového prostoru, malému přístroji u výtahu zadej příkaz Rotate a vlez do EVA přístroje pro pochody ve vesmíru. Venku musíš zachytit a vrátit na lod ztrazeného technika (červený bod). Natáhni pravou ruku robota dopředu, tlačítkem otevři svérák, doplň k neštastníkovi a až budeš přesně před jeho hrdou (objeví se nápis Target Located), tlačítkem sevři pařát. S ulovenou rybičkou se vrat' zpět do lodi (zelený bod).



Jdi na můstek a let' na vesmírnou stanici 41666 - Standard orbit. Teleportuj se dolů a teď to přijde - překvápočo, co? Klikni na pravý břeh jezírka, až vyskočí žába a spustí komunikátor. Přišťána na něm a promluv si s Flo. Let' na západ a klikni na otvor ve skále. Při průchodu zámkem si všim, kde paprsky aktivují západky a které ne. (SUPER nápad - red.), uvnitř místnosti přišťána na počítač. Zapni ho a prolez všechny informace (důkladně). Hlavně prolézej podvolbu "System" a mačkaj tlačítko "Security". Let' do první místnosti ke Cliffymu



a zavěď ho k odpadkovému kontejneru. Tukni na své tělo a uff. Jdi k laserovému zařízení ve skále a použij děrovací na vizitku prodavače sušených opic



zemi. Plaz se na sever, na východ, na sever, až do šachty. Vystup do vyšší obrazovky a zalej do prostředních dveří. Až odjede výtah, vrat' se do šachty a vlez do dveří nejvyšších - očíteš se v patře 6. Lez na J,Z,S,S,V,S, šachtu opět prolez do nejvyšších dveří - patro 4.

Plaz se na J,Z,S,S,Z,Z,S, opět do nejvyšších dveří šachty - patro 2 (pod výtahem). Táhni se na J,J,Z,J,V,J, klikni na tlačítko a přepni ho. Užij si DEMO. Až budou všichni mutanti na oválu uprostřed místnosti, dej Cliffym známení, ať spustí disco. Flo požádej, aby tě přenesla zpět na lod', běž na můstek a naříd Droolovi, aby střílel (Fire). Ihned poté mu naříd aktivovat uklízeč odpadků RRS a červeným tlačítkem aktivuj sebedestrukční mechanismus. Běž k hibernátoru a vyndej Beatrici. Stoupi si na teleporter a aktivuj ho. Běž do chodby a vlez do kultatové otvory v pravé stěně. Vytáhni a vyměň pojistku uprostřed přední trojice. Vysoukej se ven, přeskó břečku, vytáhni aliena z lihu a PINK, teleportuj se prý. Bez komentáře.

ANDREW



Máte sklon k strategii a alešpou trochu militaristické sklon? Tak to jste právě ten správný typ pro HISTORY LINE, jedná se totiž o simulaci 1. světové války pro jednoho nebo dva hráče. Hned ze začátku bych chtěl upozornit na to, že hra podporuje turbo karty a je instalovatelná na harddisk, instalace sice není bezpodmínečně nutná, ale z vlastní zkušenosti vám ji všebe doporučí.

Ať hrájet z disku nebo z harddisku, tak po docele pěkném a dlouhém intru se dostanete do hlavního menu. Tady si můžete v bodě „Mapa“ zvolit formou kódu hraci plochu (bitvu), dále tu jsou tři malá podmenu: „Hráci hodnoty“, „Obsluha“ a „Extras“. V prvním podmenu si můžete vypnout bojové sekvence (též nutné pro ty co hrají z disku), určit, kdo proti sobě bude hrát, zda během hry budete moci nahlížet do cizích fabrik a také si můžete určit limit pro počet tahů v jednom kole. V druhém menu si volíte jednu ze tří kombinací barev jednotek; cím chcete vaše jednotky ovládat (doporučují klávesnice nebo joystick) a rychlosť myši. Ve třetím podmenu se skrývá žebríček nejúspěšnějších hráčů. Jestli máte již všechno nastaveno, najedete na START a zvolte si, zda chcete bojovat za Německo nebo za Francii.

Tak a teď už můžete začít hrát, ale jestli jste si něco špatně nastavili, tak nemusíte hru startovat znova, jeliž většina věcí jde nastavit ještě během hry: Esc - konec hry, F1 - změna módu, F2 - hudba, F3 - zvukové efekty, F7 - myš/joystick a F9 - bojové sekvence on/off.

Hra se skládá ze dvou pravidelně se střídajících módů, v jednom můžete se svými jednotkami pohybovat a v druhém s nimi můžete útočit, opravovat je a vyrábět nové. Když nyní najedete kurzorem na nějaké volné políčko a podržíte střelu, objeví se v něm X (význam pro výstup, ukončení), pohnete-li joystickem doprava, objeví se symbol mapy. V tomto momentě střelu pustte

a objeví se přehledná mapa bojiště. Střela a dolů vyzvolává informace o počtu jednotek, dep, fabrik, příjmu atd a střela a doleva volá ikonu pro změnu módu (tuto volbu musíte pak

HISTORICKÝ VÝVOJ 1914 - 1918

HISTORY LINE 1914 - 1918

ještě potvrdit F1).

Najedete-li na některou jednotku, objeví se vám ve spodním rámečku počet členů jednotky (1-6), vyznamenání (žádné, 1-4 malé křížky, krystal anebo velký kříž), typ jednotky (např. infanterie) a vlajka příslušného státu. Vyznamenání je velmi důležité, určuje totiž výkonnost jednotky a zvyšuje se o jeden stupeň, když jednotka např. zabije alešpou jednoho protivníka. O dva stupně se zvýší, když dojde k totálnímu zničení nepřátelské jednotky. Umístěte-li kurzor na vaše jednotky, máte k dispozici následující funkce: vpravo - mapa, dolů - informace o jednotce, vlevo - změna módu, nahoru - dle módu buď útok nebo pohyb. V informacích o jednotce se dočítete o tom, jak silně a v jakém rozsahu může jednotka útočit (bránit se, je-li rozsah roven nule, ale síla větší než nula) nebo se vzdružit, na zemi a na vodě. Dále, jak dobré je jednotka pánčovaná, o kolik políček se může přesunout za jedno kolo (cím horší terén - tím pomaleji se jednotka pohybuje), váha (důležitá při transportu jednotky nákladkem, vlekem nebo transportní lodí) a maximální počet jednotky (tři nebo šest věcí).

Když s nějakou ze svých jednotek uděláte, nebo ji budete chtít přesunout, celá obrazovka ztmavne. Rozsvícená zůstanou jen místa, na která můžete útočit nebo se přesunout. Kromě prázdných políček a jednotek jsou na mapě ještě hlavní stany (HQ), depa a fabriky, kde se namísto symbolu pro změnu módu objeví symbol truhly, takže se můžete podívat dovnitř a manipulovat s příslušnými jednotkami (pouze když je objekt pod vaší kontrolou).

Objekt může být pod vaší kontrolou

History Line 1914-1918
Firma: Bluebyte
Rok výroby: 1992
Typ hry: strategie
Na počítač: Amiga, Atari ST, PC
Originalita: 75 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava: 83 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí: 62 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX
hudba: 72 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty: 70 XXXXXXXXXXXXXXXX
EXCALIBUR verdict: 74%
Poznámka: Na Amige muka bez harddisku.

a tím získat i všechny jednotky uvnitř, přičemž dobytím HQ končí hra. V depu, ve fabrice nebo v hlavním stánu, můžete jednotky nejen „opravit“ (doplnit na maximální počet) symbolem klíče, ale také vyrobit nové symbole kladiva, což ale jde pouze ve fabrikách. Abyste mohli opravovat a vyrábět, potřebujete nějaké prostředky. Podle toho, kolik objektů máte pod kontrolou, je větší vás příjem za jedno kolo.

Tolik k ovládání a teď k samotnému podstatě: jde tedy o to, abyste dobyli hlavní stan nepřítele, nebo zničili všechny jeho jednotky. Zná to velice jednoduše, ale když má počítací kromě první výběry vždy početní a většinou i kvalitativní převahu (ke konci války i více jak 300 %), musíte již skutečně začít taktizovat. Z tohoto poměru jasné vyplyvá, že frontální útok nepřichází v úvahu. Nejdříve se snažte získat co nejvíce dep a fabrik, abyste si zvýšili příjem a získali často dobré zbraně. Dále přesuňte (užitečně) jsou transportní auta, vlaky a lodě)

lou již od začátku bitvy anebo jej můžete během hry dobýt (dostat dovnitř alešpou jednu jednotku infanterie, kavalerie nebo elitní infanterie) a objeví se přehledná mapa bojiště. Střela a dolů vyzvolává informace o počtu jednotek, dep, fabrik, příjmu atd a střela a doleva volá ikonu pro změnu módu (tuto volbu musíte pak

dep a fabrik.

dělostřelectvo s protileteckou obranou nebo alešpou s elitní infanterií na strategicky důležitá místa, jako jsou nejen mosty a příchozí silnice, ale hlavně okolo HQ,

dep a fabrik.

útoku na nepřitele se snažte vždy nejdříve útočit na velké bitevní lodě a koncentrovat se přitom jen na jednu nebo na dvě.

Nejzákladnějším bojovým trikem je, vždy se snažit rozestavovat armádu a palit zátočit tak, aby nepřítel byl alešpou 2 políčka vzdálen. Má to ten efekt, že vy nemáte žádné ztráty, což se nedá říct o tzv. férovc

zblízka. Pro ty, kterým by dělala některá bitva problémy, přidávám kompletní

SEZNAM KÓDŮ

Jeden hráč:

Německo	Francie
PULSE	BATLE
CIVIL	GOOSE
MOUSE	SPORT
VENOM	BIMBO
NOISE	TEMPO
RIGHT	BARON
ORKAN	BUMMM
FRONT	LEVEL
RATIO	TOXIN
PARTS	PRINC
PLANE	CLEAN
FLAME	XENON
GOTHA	SIGNS
BALON	HOUSE
PAUSE	SIGMA
ELITE	SEVEN
INFRA	ZOMBI
HILLS	MOVES
COBRA	BLADE
ATLAS	ZORRO
AMPER	STONE
RHEIN	MOSEL
CANDL	ORDER
STERN	SODOM

Dva hráči:

TRACK	HUSAR	BEAST	PLATE
LIGHT	SCROL	VIRUS	BISON
DRUCK	TROLL	UBOOT	DROID
GRAND	ROYAL	WATER	SKILL
SKULL	AUDIO	SPELL	CAMEL
FLAGS	STORY	SCOUT	GREEN

Jelikož spolu s jinými milovníky taktických her pokládám tuto hru za nejlepší taktiku '92, dovoluj si že, podle svého vlastního názoru, uvést výšší hodnocení, nežli uvádí ICE v EXCALIBURU minulém (prostě jiný názor, to se stává - red.). Hodně štěstí přeje a na shledanou se těší S.S.C.

PC

Vyměním nejnovější hry pro PC a Amiga 800. Seznam zdarma. T. Režňák, Olbrachtovo nám. 7, 635 00 BRNO.

Rychle a kvalitně nahraj hry na PC-AT 89-93. Výběr až 300 tit. Výměna možná. Seznam za seznam nebo známkou. Platí stále. Kadlec, Smetanova 168, 664 51 ŠLAPANICE.

Vyměním hry na PC/AT. Zašlete Váš seznam na adresu D. P., P. O. Box 517, 760 05 ZLÍN 5.

Prodám skoro novou AdLib kompatibilní zvukovou kartu. Cena 2 490,-Kč. Tel. 02/791 54 72.

Prodám PC Tower AT 286 monochrom. Hercules s kartou. Cena 15.000,-Kč. Jan Mihulka, Pokorného 1259, 274 01 SLANY. Tel. 0314/4021.

Kvalitní hry na PC, VGA! Seriozné. UCM, ČSA 1930, 390 03 TÁBOR.

Nabízíme nejnovější hry na PC/AT. Výběr z více jak 1000 titulů včetně roku 93. Např. INDY 4, Karmen, KQ 5, 6, F15 3, Xeen, Monkey Island 2. Box 226, pošta 5, 150 00 PRAHA 5.

AMIGA

POZOR! PRODÁM počítací Amiga 600 s 30 MB HD, 4096 bar., 1 MB RAM, myš, joy, box na diskety, TV modu-

lator, 55 nahr. disket. CENA 17.000,-Kč. Ještě bar. monitor 1084S za 10.000,-Kč. Lukáš Kubík, Žabokrky 4, 549 31 HRONOV.

Všem Amigistům nabízíme nejlepší a nejnovější programy a HRY!!! Bezkonkurenční ceny, světová kvalita! Neváhejte a pište na adresu: Marek Mítáš, Luční 369, 572 01 POLIČKA, tel. 0463/22 922.

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Pernkov 1809, 580 01 HAVLÍČKOVÝ BROD

ATARI ST/TT

Vyměním hry. Mám hodně novinek. Pošli Tvůj seznam. R. Suchý, Fr. Křížka 8, PRAHA 7. Tel. 02/373928.

Prodám ATARI 1040STTM, 4 MB RAM, FD 3,5" 720 KB, monitor SM124, myš, 2 x joysticků, cca 200 ks nahrávých disket. Cena 20.000,-Kč. Jan Kodytek, Jugoslávská 862, 517 54 VAMBERK, tel. 0445/41252.

C64/128

Mám pár originálních her ze SRN na C64 např. Prince of Persia, Streetfighter 2, Moonstone, KGB a mnoho dalších (levnější) tel: 02/7915434.

Diskové hry - převážně novinky pro C64. Strana disku pouze 4,90 Kč. Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 VITĚJOVICE Tel: 0338/662 91 - večer.

Prodám C64+Dicc Drive, magneták+20 her+kryt a další. Tel. 02/798 10 47.

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem

GEOS (64 disků, česká) - ARDAN, 276 01 MĚLNÍK 2889, Tel: 0206/670579.

SINCLAIR

Zapisovač XY 4150 a modul styku

MS-SP pro počítací ZX Spectr.

á 750 Kč - 90 kusů a interf.

UR - a 490,-Kč - 500 kusů. Propoj. kabel a kazeta á 40,-Kč - 100 kusů. J. Pro-

cházka, Palackého 479, 511 01 TURNOV, tel. 0436-21362.

Prodám Didaktik M+Data Recorder +monitor+kazety s hrami, mikrosp. joystick na DO. Richard Ševčík, Pod stráni 18, 678 01 BLANSKO.

PROD. FÓLIE DO KLÁVESNICE

Spectr. (265 Kč), Sp. Plus, Delta (348), obvod ULA pro Spectra, Delta i Did. Gama (289).

Buček, Šustaly 1083,

742 21 KOPŘIVNICE,

tel. 0656/41891.

HERNÍ POČÍTAČE

Prodám Master Systém Sega I !!! SEGA 3.150,-Kč. HRY: Shadow Dancer 1.099,-Kč, Sonic 880,-Kč, Super Monaco 790,-Kč, Out Run 769,-Kč, Parlour Games 646,-Kč, World G.P. 598,-Kč, Moon Walker 795,-Kč, Ostatní 1.000,-Kč, K. Šimáda, 67 932 SVITÁVKOVÁ 14. Tel. 0501/8255. Za celkový odběr sleva 10%.

Prodám hry na GAMEBOY. Turtles 2, F1, R.C. Mario land, Castlevania, Final Fantasy Legend 2. Tel: 73 07 81.

Majitelé poč. aut. SEGA MEGA DRIVE

- chtěj bych si vypůjčit Vaše hry výměnným způsobem za moje. Kerecmanovi, Vajgar 707/III, J. HRADEC.

Tel: 0331/210 24.

OSTATNÍ

Zapisovač XY4140 pro tisk grafiky i textů, vč. interfacu a programu pro ZX-Sp., Atari, Comm., PC, Dat.Ar, na rovnost 21, 130 00, Praha 3.

Cena: 1.498,-Kč

Nové diskety NO NAME - 1,2MB
á 14 Kč a 1,44MB á 26 Kč. T. Režňák, Olbrachtovo nám. 7, 635 00 BRNO.

POZOR!
NEPŘEHLÉDNĚTE!
3,5" diskety od firem SKC, BASF, FUJI, SONY

- za výhodné ceny!

Volejte - 02/7869976.

Upozorňu všechny, kdož hodlati ráci inzerovati, že budou pořizovati kopie programů jiným lidským jedincům, aníž k tomuto mají svolení od autora nebo od autory pověřeného zástupce, je cinnost podlá a nečestná a osoba takto si počítající může být zavřena, pokutou trestána a do žaláre též vykázána.

EXCALIBUR

předem upozorňuji, že tahle hra je pro pokročilé pařany - angličtina, je velice dlouhá a obtížná. S tálkými zákyso-vými pauzami jsem ji hrál asi půl roku, s návodem jí dohrávate tak za jeden, za dva dny. Jedná se o klasickou textovku typu SPELCASTING 101 - 301 s perfektní, občas animovanou grafikou. Mrzi mě, že jsem na tu hru nejdříve nenapsal recenzi, ale znáte to - zmatek, málo času, atd. Abyste hrani neměli tak jednoduché, budu všechno popisovat česky (!), anglické příkazy uvedu jen v nejnutnějších případech. Zdůrazňuji, že tahle věc je vhodná hlavně pro gamesníky se zálibou v angličtině, slovníky k ruce a jedem: **CÁST I - GATEWAY PROSPECTOR**

Ve svém pokojíku seber debít kartu se stolu a vlož ji do počítače. Přečti si všechny zprávy a popřípadě i inzerci a děni ve světě, aby ses dostal do obrazu světa budoucnosti. Otevři šuplu a seber knihu, přečti si ji a odnes ji sekretářce v úřadní budově (vedle tvého pokoje). Dostaneš laptop zvaný Dataman, který můžeš kdykoliv zapnout a použít. Do 15ti hodin, když ti začíná lekce ovládání Hecchejských korábů, más ještě spoustu času, takže se nyní postaráme o tvé vybavení potřebné k budoucímu dobrodružství. Nejdříve si obstarej zbraň - jdi do parku, utříni růži a zatáhni za páku. Přiběhne zahrádka a položí si náradí. Rychle mu vytáhni údržbářský klíč a odejdi. Pokud tě s klíčem nenechá projít, schově ho mezi květiny (tráv) a dojdí si pro něj, až muž odejde. Sekretářce daruj růži a dostaneš časopis. Jdi do spodního patra zvaného Tanya, do zbrojnice. Seber zbraň, otevři ventilátor klíčem a stiskni tlačítko uvnitř. Až se objeví malý robot, vlož zbraň do jeho kontejneru a vrat se do svého pokoje. Zde obdobně přívolej robota a zbraň si vezmi. Přesně ve tří odpoledne se dostav na hodinu do pokoje T20. Vše pozorně vyslechni a dostaneš modrý odznak prospectora - zelenáč. Odpoledne strávíš ve virtuální realitě: jdi k sekretářce a nahoru. Vsaď se s chlápkem, že prolomíš jeho virtuální simulaci a lehni si na lůžko. Nasad si čelenku, nastav přepínač na "Beach" a zapni přístroj. Ve snu si vezmi drink a dej ho barmanovi. Tento postup opakuj, dokud muž nepadne do bezvědomí, potom vlož drink do scanneru a vertikální realita se zbertí. Za svůj výkon dostaneš odznak člena Pedroza klubu (vpravo za barem).

Jak si jistě pamatuješ ze zprávy v terminálu, máš večer v osm schůzku s prospektorem Thomem Seldridgem. Obdaruj ho několika drinky a on tě představí Nubaru Kamalianovi. Tomuto chlápkovi také kup drink a on tě vyzve na souboj ve hře Trivia. Jdi s ním vede do kasina a hru si zahráj. Zvol si např. obor historie-geografie a odpovídej 3,2,4,2,4,1,2,4,1,4. Získáš-li ve hře více bodů,

než on, dostaneš stříbrný medailon. Opust bar (ale pozor, v deset musíš být zpátky, sejdeš se s Terri Nelson!) a jdi do muzea. Následující operaci získáš rezonanční vidlici: PUT DISK IN DEVICE, GET FORK, PUT FORK IN DEVICE, GET DISK, PUT DISK ON PEDESTAL, GET FORK - a más ji. Rychle do baru, v 10:00 přijde Terri. Kup jí drink a předej ji listinu (memo) od Thoma. Dívka tě zavštíví do projektu Orion, sdělí ti podmínky účasti a dá ti ubrousek se svým tel. číslem. Večer však ještě nekončí - těsně před půlnoci se schovej do bedny v koridoru B4 na horní úrovni Babe. Počkej, až přijde muž jménem Perry (víš o něm od zahrádkáře) a pozoruj jeho počinání. Až odejde, seber zapomenutý papírek, přečti si přetímští číslo a příkazem HIT FORK vyvolej zámek ze stěny. Vlož vidlici do otvoru a zadej číslo z papírku. Vstup do tajné místnosti, že uvnitř nic není? Dozvíd se později, zatím jdi v klidu spát do svého pokoje. Sladké sny.

Ráno sjed na level Tanya a jdi do doků. Agentka uvidí tvůj modrý odznak a pustí tě k lodi. Vlez do korábu, zavři poklop a sedni si k řízení. Můžeš letět celkem na šest mís. Z toho mise na **Nebulu**, **Andromedu**, **Cervený trpaslík**, **Meteory** a **Černou díru** jsou jen výlety, za které dostaneš body (raději si je proletej - Terri ti jinak neřekne o projektu Orion). Jediná důležitá je **mise na Sigma Dayan**. Ve skafandru vylez z korábu a dej se na sever k převisu. Pokračuj doleva, až na místo, kde na skálu vylezeš. Nahoře jdi 2x na západ a shod kámen. Vrat se dolů a zpět k převisu, zde spadlý kámen navršíš sůl, vylez do jeskyně. Až bude pohyblivý otvor na východě, jdi na západ a v tajné místnosti seber krabičku. Vrat se na Gateway. Svým objevem a návratem z pozorovacích misí jsi splnil podmínky Terri. Zavolej jí, že sevřeš terminálu na číslo z ubrousku (Place call). Jdi do baru, posad se a počkej na ni. Až se vydělá, dostaneš zelený odznak a přístup k tajné misi Orion. Ráno v devět se v učebně blíže u doků koná speciální porada pro držitele zelených odznaků týkající se projektu Orion. Po získání informací jdi do raket a leť na nový koordinát. Na planetě jdi k jezeru a seber mlouka, počkej, až uslyšíš druhý svolávací signál a jdi do vesnice. Měla by být prázdná, protože příšerky jsou na mítinku. Vlez do náčelníkovy chatrče, schovej se do otvoru v podlaží a počkej, až náčelník přijde. Vylez ven a pust mlouku do bazénku. Počkej, až náčelník učte a vrat se k jezírku. Seber válec a na pasce na severu ho vlož do otvoru ve stěně kulovité stavby. Na test intelligence odpovídej 4,4,3, 2,5. Uvnitř budovy postupuj takto: GET ALL FANS, UP, PUT BLUE FAN IN RED SLOT, PUT YELLOW FAN IN BLUE SLOT, PUT RED FAN IN YELLOW SLOT. Vrat se domů, čeká tě...

CÁST II - OTHER WORLDS
Přečti si novou zprávu ve svém terminálu a projdi kasinem do opavovny. Lehni si na lehátku a promluv si s chlápkem, poté jdi k sekretářce. Vyslechni si instrukce od šéfa a odstartuj na první ze čtyř nových kódů. Na následujících čtyřech planetách musíš vyzvítit Heecchejského.

Náhled 5 seber malý kámen (SMALL STONE) ležící na severním břehu rybníka. Projdi lesem na místo s výhledem na paseku, vezmi větev a líánu. Špehuji bestii na pasece a až zajde do jihovýchodního tunelu, jdi na východ a na sever do malé jeskyňky. Seber mísu a vrat se na své číhací místo na kraji lesa. Malým kamenem zapíci otvor v mísce a až bestie opět zajde do tunelu, vyběhní na paseku a nathrej bobule (PUT BERRIES IN BOWL). Vrat se do lesa a vyspi se. Ráno si opět počítej, až bestie zaledne do jižního tunelu a misku s bobulemi vrat do severní jeskyňky. Uteč na výhledku a jakmile bestie zajde do severní jeskyňky, kam jsi položil misku, rychle běž na paseku a jihovýchodním tunelem do kryštalové jeskyňky. Větví ulom visíci kryštal a seber ho. Umyj kryštal v jezírku a najdi bestii. Zatímco bude strnulá při pohledu na zářící diamant, sváž ji líánu a zavěd ji na prasklé místo v hrázi rybníka (východně od Western shore). Hod kryštal do vody, jdi na východ a v místnosti pod vodou aktivuj třetí pole.

Nemira 3 je poslední a nejobtížnější planetou. Po přistání se jdi podívat na jih na výhledku, poté se vrat k lodi a dej se na západ do rokli. Seber krumpáč, vrat se k lodi a prozkoumej rozlehle prostory na jihovýchodě. Najdi vrak cizího korábu a postupuj takto: (český bych to asi nevysvětlil) GET WHISTLE, OPEN CRIB, GET ALL, OPEN PANEL WITH WRENCH, UNSCREW CAP, GET ACTUATOR, GET CONNECTOR WITH DEFUSER. Po této záběsilé mechanické operaci jdi 2x na severozápad, podej ruku ztruskotané Beckerovi a vyslechni jeho blábaly. Na západě seber kormidlo (Tiller), jdi na SW a tříkrát kopni krumpáčem. Vyhrab speciální rudu Vermaculit a najdi Beckerovu záhrádku. Natrhej listy rostliny Jubifruit a vylez po žebříku do domku na stromě. Vyber součástky ze šupule a pořádně si pročti Beckerovy zápisky. Vrat se k vraku cizí lodi a pokračuj v mechanických praciach: ATTACH BLUE CAP TO PYRAMID ANODE, GET CORE WITH CALIPERS, GET CELL. Najdi provozový most vedoucí k Beckerově příbytku. Vylepíš ptáka pštalošku a seber lano. V domku se Beckera zeptej na vor (RAFT, YES), dej mu časopis od sekretářky a kormidlo. Zaved ho k voru a řekni mu, ať si nastoupí a pádluj (TELL BECKER TO ENTER RAFT, LAUNCH RAFT, BAIL WATER 6X - příšerky v příkazy). Jdi k osamělému stromu stojícímu nad propastí. Přiváž k němu lano a přelez na východ pro skleněné čočky (lens). Vrat se do Beckerova domku a zeptej se trosečníka na hudbu a zahraj si s ním na buben. Dej mu vyhrabanou rudu a jdi s ním do záhrádky, daruj tří kryty na čočky (hurá mám kryt na čočky ble, ble, bled - ICE.). Jdi opět do domku za mostem a takto oprav a aktivuj poslední silové pole: PUT LENS IN

TRAY, PUT COVER IN TRAY, GIVE LEAVES TO REX, GET MAT, TURN KNOB, PULL LEVER, PRESS BUTTON. Vezmi Beckera a vrát se na Gateway.

CÁST III - ENDGAME

Jdi do tajné místnosti na úrovni Babe, otevři si jí standardní proceduru s tukáním na vidlici (HIT FORK). Uvnitř seber kouli a dones ji sekretářce a do konferenční místnosti. Po rozhovoru se ponoř do virtuální reality stejným postupem jako v první části hry. Namíste BEACH však navol DEEP PSYCH a na klávesnici vytukej heslo, které ti technik řekne. Ve snu přeskoč propast, počíkej, až dálík utéče ke dveřím a nadzvědnému (lift devil). Zpět v reálném světě jdi do svého korábu a leť na poslední koordinát. Ve skafandru opusť lod a v satelitu stiskni tlačítko a nasad si čelenku. Dotkn si svítící koule a v únikovém modulu šlápní na pedál. Až přirazíš ke strážní věži Vrahů, dotkn si koule a zapadně do první virtuální reality nastrážené Assassinem.

Jdi na atrakci vrhání míče, vlož kartu do otvoru a neustálý házení si vydělej něco přes sto dolarů. Kartu, na které budeš mít více než sto kreditů, ukaž vyhazovači v baru a on tě pustí mezi hráče pokra. Vezmi si karty, vlož kartu do otvoru ve stole a vzdej hru (příkaz FOLD nebo GIVE UP). Svou prohru jsi porušil strukturu iluze a přesunes se do druhé virtuální reality. Seber meč, jdi na jih a počíkej, až na tebe démoni hodí sít. Dvakrát do ní sekn mečem a seber ji spolu s odhozeným pytle. Vrat se k hydře a usekn ji mečem hlavu. Prach z její hlavy nabere do pytle, jdi na sever do jeskyňky a číhaj, dokud se nezvez šustot ze skalky v těle blízkosti (.YOU HEAR THE SCUFFLE UPON STALAGMITE). V tomto momentě hodí pytel s popelem na stalagmit, démon se stane viditelným. Hod na něj sít, ukradni mu prsten, ihned si prsten nasad a seber prázdný pytel. Pokračuj znova na sever - ocitneš se v místnosti se sochami. Na hlavu sochy, která změní grimasu pověs pytel a počíkej, až do něj vydchně magický prach. Tento prach hod na hydru a je po iluzi. Nyní na tebe Assassin nastrážil svou poslední past, všechno vypadá OK, vrátíš se oslavován na Gateway. Jenomže je to jen pouhý sen, který musíš následujícím způsobem prolomit:

Vyspi se ve svém pokoji a ráno si přečti nový vzkaz z terminálu. Jdi do místnosti s virtuální realitou (nad sekretářkou) a seber manuál. S manuálem jdi do opalovací místnosti a počíkej, až se hlesla v manuálu viditelní. Vrať se do místnosti s virtuálním simulátorem, natučej na klávesnici příslušné heslo z manuálu (podle datumu), nastav přístroj na Deep Psych, nasad si čelenku a tlačítkem si zapni závěrečné gratulace. Transmission terminated.

ANDREW

GATEWAY

Název hry: Gateway	
Firma:	Legend Entertainment Company
Rok výroby:	1992
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 5 MB HD, VGA
Originalita:	74 XXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava:	77 XXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí:	85 XXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika:	86 XXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba:	66 XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty:	60 XXXXXXXXXXXXXXXX
EXCALIBUR verdikt:	74%
Poznámka:	Pohlova knížka "Brána" je sice lepší, ale ve hře je široce rozvedena.

Prosíme Vás o uhranění inzerátu složenou typu C na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Obyč. inz. napiš na čtvereč. papír.	1ř.=20 Kč
1řádek = max. 32 znaků. Počet řádek, neomezen. Pak sečti počet řádek, vynásob částečkou 20 Kč = cena inz.	2ř.=40 Kč
zvýraz. inz. dtto, ale počet řádek, znásob částečkou 50 Kč. Výsledek je cena inzerátu, tu napiš na složenku a posli na adresu PCP - EXC.	3ř.=60 Kč
	4ř.=80 Kč
	1ř.=50 Kč
	2ř.=100 Kč
	3ř.=150 Kč
	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu:

PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

31

DOPISY ČTENÁŘŮ

Huh, dopisů je spousta. Rápidně se zmenší počet stížností na dlouhé pauzy při vydávání, na distribuci a na obsah. Úměrně tomu dostáváme více vynáležitých nápadů, zlepšováku a návodů, což nás samozřejmě těší (chrochtáme blahem - red.). Mimo jiné jsme v poslední době zůstáváme kontaktovaní různými firmami, které budou v blízké budoucnosti svádět urputné boje o český herní trh. Dostáváme pozvánky na různá dění, chodí nám prospekty a malé pařanské objekty. Je vidět, že věk herních maníků se blíží, chce to jenom nezmatkovat a nevydat se komerčním směrem. A teď už hurá na dopisy, GRR. (ale to zní jako hurá do boje, na čtenáře musíme být vlnid, jsou to naši zákazníci a.. - pozn. vyd.).

Nazárek EXCALIBUR! Přísem to pod lavičou a je mi fajn. Ste perfektní super bomba časopis. Chlapci zlatý, robíte super čitivo, ale přečko toko adventur, dungeonov a podobných vo vlastních rolíků. Víte, som fanatický parík simulátorů a všetkého, aspoň trochu realistického hýbádla. Chcelo by to niečo ako EXCALIBUR 6. Zachvíli zacilingá ("zazvoní, - pozn. překl.") a keď si spomeniem, že za chvíľu maturujem, robi sa mi zle. A keď si spomeniem na FALCON 3.0.. následují tipy do hitparády prošípované simulátoru „srdeček zaplesá, s pozdravom Jaroslav Dzina, Bánovice, Slovenská RePublika". Tak tohle je nejlepší dopis celého měsíce, prostě Cool!

Ganesník Aleš Kráša z Prahy 10 nás mezi pochvalnými sloganami měří pokáral, že jsme neotiskli recenze na MIGHT&MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN. Shodou okolností jsme recenzi na tento slušný dungeon již měli připravenou od Cpt. Vlada (autora řešení HOLMESE), ale do minulého čísla se nevešla. Nezbývá nám, nežli Alešovi poděkovat za upozornění a za recenzi, kterou nám poslal, ale tahle hra je již „zadána“.

32

Jak jsme slíbili na začátku, přinášíme správné odpovědi na otázky předchozích koli naši soutěže spolu se seznamy šťastných výherců. Ceny do soutěže poskytla firma A-B-Comp a.s.

První kolo:

1) Vymenovat deset her s draky není nic těžkého. Uvedme tedy alespoň některé z těch, o kterých jsme psali v EXCALIBURU: DUNGEON MASTER, CHAOS STRIKES BACK, DRAGON'S LAIR, BLACK CRYPT, ISHAR, MOONSTONE, LURE OF THE TEMPTRESS, LORDS OF TIME, LEGENDS OF VALOUR, SHADOW OF THE BEAST. Iří a dalších. Připouštíme samozřejmě i jiné odpovědi.

2) Příslušná nám do redakce záplava korespondenčních lístků s překlady hrdiny MONKEY ISLANDU, jehož jméno zní GUYBRUSH THREEPWOOD. Bohužel se ani dva z nich neshodovaly v překladu, a tak musíme dát za pravdu jednomu čtenáři, který naši zvědavost uvedl na pravou míru: „Jména se nepřekládají“. Ano, jména se nepřekládají a nám pro tentokrát stačí to jímo.

3) Většina z vás odpověděla správně na třetí otázku - FTL známená skutečně FASTER THAN LIGHT. Řada čtenářů se však nechala zlákat naším kamenem a podlehlala zdáně fantaise. FANTASY TO LIFE je nesmysl a žádná softwarová firma s tímto jménem neexistuje, stejně tak, jako firma produkující humry (lobsters). Tolik ke správným odpovědím. Výherci tohoto kola se stávají:

1) Petr Steiner, Praha 5

2) Martin Hrnčík, Bohuslavice

3) Michal Pupcsík, Hostouň u P.

4) Ing. Petr Barcaj, Ústí/L

5) Zdeněk Fíkář, Hořovice

6) Josef Kopeček, Praha 4

7) Pavel Koza ml., Praha/Z

8) Tomáš Dvorák, Praha 4

9) David Ružický, Hořovice

10) Karel Kolman, Praha 6

Gratulujeme a na adresu prvního putuje kouzelný předmět.

Druhé kolo:

1) S čísly v návezech nebyly problémy. Toto není druhou otázkou, ve které lze chybavit a tak jen několik příkladů správných odpovědí: FIRST SAMURAI, THREE WEEKS IN PARADISE, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, FORMULA ONE GRAND PRIX, ROME AD92, NO SECOND PRIZE, 1942 a další.

2) Druhá otázká nás překvapila. Netušíme, že vám způsobil takové problémy vzniklo, že na jednu z nejslavnějších softwarových firem a na slavného programátora jménem ANDREW BRAYBROOK. Správná odpověď tedy zní: HEWSON CONSULTANTS či ANDREW BRAYBROOK. Obě odpovědi jsou připustné stejně jako odpověď „stejná firma“. Nedostávající je však odpověď, že se všechny hry odehrávají ve vesmíru (což není pravda) nebo že jsou jen pro C64 (což už všechny není pravda - jsou pro většinu počítačů).

3) Třetí otázka byla jedna z nejzáladnějších,

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

zkušební, co to ale vlastně ty tajemné SILMARILY jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil Feanor ze smíšeného světa dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále Ludvíka XIV (1643-1715) a jejich barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k zájemné zelené barvě za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmířování mořských božstev. Jejich název je složeném dvou latinských slov: [sileo = mlčet - otdut anglické silent] a [mare = moře]

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže s firmou A-B-Comp a.s. V minulém čísle jsme vysleky nestihli zveřejnit proto, že do tisku přišly brzy - neměli byste tak příliš čas na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vydohodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve kolík obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovědi - správné na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či rádič korespondenční listek s kuponymem, který otištujeme na této stránce, máte možnost být zafarebni do slossování. V každém kole losujeme

deset výherců postupujících do závěrečného slossování o multimediální zařízení AMIGA CDTV, které se uskuteční na konci roku. První této deseti vylosovaných obdrží nařízky nejrůznější propagativní materiály, diskety či joysticky, které poskytuje firma A-B-Comp a.s.

První výhry jíž putují na adresy výherců a my máme stejné jméno. Kdo je jednou zařazen do slossování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasna, můžeme se dát do dalšího, třetího kola naši soutěže:

1) Jak jsme si již říkali, první otázka je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenování. Po dráčích a číšovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud

budeš na rozpacích, zda jde o lidské jméno či

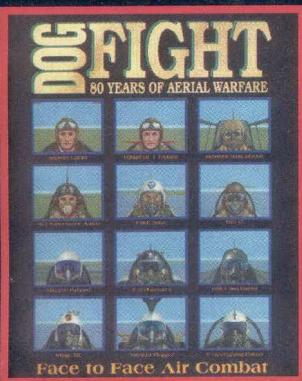
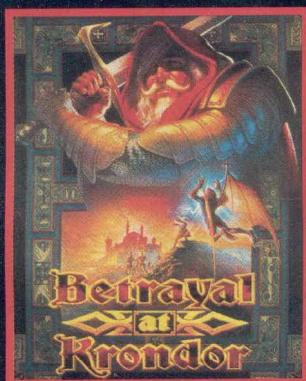
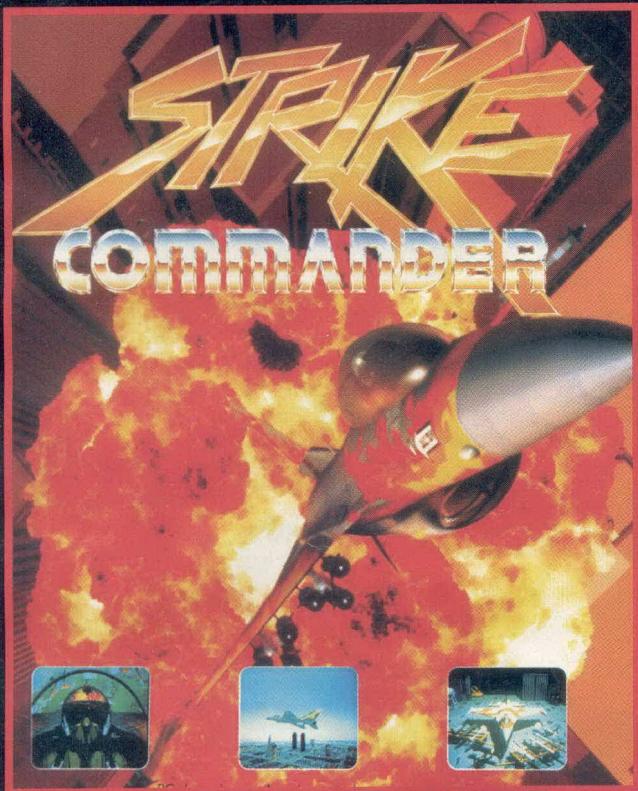
zkušební

Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

VISION

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záZNAMNÍK: 02/351158

KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY



Zajistěte si květnové novinky:

	PC	AMIGA
EYE OF THE BEHOLDER III	1.350	
STUNT ISLAND	1.590	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
MONKEY ISLAND II	1.290	1.290
F - 19 STEALTH FIGHTER	750	750
MANIAC MANSIONS	750	
THE GREATEST	1.350	1.250
KGB	1.290	1.190
HISTORYLINE 1914-18	1.350	1.250
LEGEND OF KYRANDIA	1.290	1.290
GRAND PRIX	1.390	1.290
CIVILISATION	1.390	1.290
X - WING	1.390	
TASK FORCE	1.390	
ALONE IN THE DARK	1.490	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1.350	
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	1.350	
STRIKE COMMANDER	1.590	
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
XENOBOTS	1.290	
HARPOON	1.290	1.290
BLACK CRYPT		1.190
AIR LAND SEA	1.290	1.290
CARRIERS AT WAR	1.290	

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly:

počet titul

Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

PC/Amiga cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

jméno

podpis

součet

adresa

poštovné

CELKEM



IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2



Key-Comp

Základní sestava PC 286

7.990,- Kč

Základní sestava PC 286

10.990,- Kč

Zvukové karty



Supports AdLib,
Sound Blaster Pro 11,
Covox Speech
Thing and Disney
Sound Source

BX II	2.990,- Kč
NX PRO	6.270,- Kč
NX PRO 16	8.570,- Kč
MIDI Kit	2.085,- Kč

THE ONLY STEREO SOUND CARD WITH 4 SOUND STANDARDS

CENY JSOU S DPH
VÝHODNÉ
PODMÍNKY
PRO DEALERY!

 SINCO
Photo s.r.o.

 PORST
FOTO-AUDIO-VÍDEO-ELEKTRONIKA

TV hry SEGA - 8 a 16 bit + kazety

Např.: F 22 Interceptor, Desert Strike, M-1 Abrams Battle Tank,
ECCO Dolphin Game, Terminátor 2, Golden Axe,
NHLPA Hockey 93, Ayrton Senna's Super Monaco GP2,
688 Attack Sub, LHX Attack Chopey, Sonic

Přenosná hra GAMEBOY výběr výměnných kazet

**Nabízíme čtyři druhy joysticků
od 170,- do 594,- Kč**

Otevřeno Po - Pá 9⁰⁰ - 18⁰⁰

Klapkova 3
186 00 Praha 8

Tel. 02/84 13 14

AMIGA
info

autorizovaný dealer firem
Commodore a GVP

Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/253708, 256201, 254227

Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.

Zboží zasíláme i na dobírku.

Při příležitosti otevření naší prodejny jsme pro Vás připravili špičkové ceny
Kompletní program firmy Commodore
C64 II, A500, A500 Plus, A600, A1200 ... A4000

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

Literatura pro Amigu:

Uživatelská příručka 149,- Externí floppy drive 3,5" 2.950,-
Assembler 68000 (+ disketa) 169,- 0.5 MB + clock pro A 500 1.290,-
GFA Basic 3.5 (+ disketa) 250,- 1 MB + clock pro A600 2.950,-

SuperPC za super cenu:

AT 386DX, 40 MHz, 1 MB RAM (možnost rozšíření až na 32 MB), 170 MB
HD, SVGA karta TRIDENT (16 bit, 1024x768 bodů), 3,5" floppy, 14" barevný
SVGA monitor 0,28 dpi, Game Port za neuvěřitelných 32.382,-
... s monochromatickým monitorem a s harddiskem 60 MB jen 22.141,-

Shareware - PC

(Vše je zapakováno - z jedné diskety tedy získáte další 2-3 diskety dat)

Hry pro PC

Super GAME SET - více jak 40 nejlepších her pro PC, 10x5,25" HD!!! 490,-
(Brix, Megatron, Corn cob 3D, Wolf 3D, Jill of Jungle, Hugo III ...)
Win GAME SET - množství zajímavých her pro windows, 2x5,25" HD 99,-
Mini GAME SET - dalších více jak 10 her 2x5,25" HD 99,-

Uživatelské programy

Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antivirové programy 99,-
WinUtil - téměř 30 vybraných utilit pro Windows 2x5,25" HD 99,-

Shareware - Amiga

Tisíce špičkových programů - katalog (2x3,5" DD) 59,-

Harddisky pro Amigu

40 MB	60 MB	80 MB	120 MB	170 MB	210 MB
A500/A500+ *	9.900,-	10.879,-	12.857,-	13.932,-	14.837,-
A600/A1200 **	5.450,-	6.429,-	8.407,-	9.482,-	10.387,-

*včetně externího řadiče Apollo 500, RAM option **interní, včetně instalace
Naštivíte naši prodejnu na rohu Moravské a Šumavské ulice č. 19
(Metro: Náměstí Míru, Jiřího z Poděbrad, Tram. 16, 4, 22, 11)

HLEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAší DEALERSKÉ SÍTE!
POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

Tel:
(02) 803373
záznamník
p. SUK

Arcas

Commodore 64/II 3.813,-

MC 6510, RAM 64kB, BASIC v. 2.0

Commodore Amiga 500+ 11.193,-

RAM 1MB, WorkBench 2.04, myš

Commodore Amiga 600 12.300,-

RAM 1 MB, WorkBench 2.05, TV modulátor, myš

Commodore Amiga 1200 18.942,-

MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WorkBench 3.0, 16 milionů barev, TV modulátor, PCMCIA, myš

Commodore Amiga CDTV 13.161,-

A500, CD ROM, RAM 1 MB, WorkBench 1.3, TV modulátor, MIDI IN-OUT, klávesnice, FDD 3,5", IR control, myš



Ceny jsou s daní. Pro prodejce velké slevy.

Zasíláme na telefonickou objednávku na dobírku.
Aktuální (možná nižší) ceny na telefonický dotaz.

64PRO spol. s r.o.
kpt. Stránského 987
190 00 Praha 9

**600 celodisketových her
a programů zvučných jmen.**

Test Drive I...III
Last Ninja I...IV

Vše na kvalitních disketách s poutavým obalem a českým
manuálem v ceně 78 Kč. Seznam zašleme proti známce.

PC Formát

HOME COMPUTING

Zvukové karty

Srovnání nejprodávanějších
zvukových karet.

První český

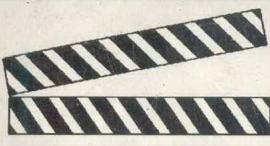
PC časopis
pro normální lidi.

Příprava vrcholí.
Vydávat bude:

PCP
P.O.Box 414
111 21 Praha 1

X-WING

Nejlepší zpracování hvězdných
válek od dob filmové předlohy.



Firma A-B-Comp a.s. zve všechny příznivce počítačových her do své prodejny v Praze 7 do Veverkovy ulice č. 28. Je zde pro Vás připravena bohatá nabídka joysticků značky QuickShot a jedno milé překvapení. Nakoupíte-li u nás zboží, budete zařazeni do slosování, ve kterém můžete vyhrát jednu z 30-ti hodnotných cen (1. cena - osobní počítač Commodore AMIGA 600 s 20 MB harddiskem, 30. cena - joystick od firmy QuickShot).

- joysticky QuickShot pro počítače Commodore, ATARI, AMSTRAD, SEGA, MSX
- joysticky QuickShot pro počítače PC XT/AT kompatibilní a APPLE IIe/c
- hry pro počítače Commodore AMIGA, C64 a PC XT/AT kompatibilní
- počítače Commodore AMIGA 600, C64
- barevné monitory
- paměťové čipy
- diskety 3.5" DD i HD, 5.25" DD i HD
- krabičky na diskety a další doplňky

Firma A-B-Comp a.s. uspokojí i zájemce o počítačovou grafiku, 2D a 3D animace, titulkování, DTP, hudbu a další multimediální aplikace.

- osobní počítače Commodore AMIGA 1200
- grafické stanice Commodore AMIGA 4000
- Deluxe Paint II, Deluxe Paint III, Deluxe Paint IV, Deluxe PAint IV AGA
- Imagine 2.0, Caligary 2, Scenery Animator Yosemite Landscapes
- Art Department Professional 2.2, Broacast Titler II, Deluxe Video III
- Page Stream 2.2, Professional Draw 2.0, Professional Page 3.0
- Bars & Pipes Professioal, Oktalyzer + Soundmaster

Nabízíme značkovou kvalitu a nízké ceny. Na všechny výrobky poskytujeme záruční i pozáruční servis. Firma A-B-Comp a.s. je autorizovaným distributorem firem:



GREAT VALLEY PRODUCTS

QuickShot

Prodejna

Praha 7, Veverkova 28

tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781

fax: 382490

Prodejní doba:

Po - Pá ... 9:00 - 18:00

So ... 9:00 - 12:00

Servisní středisko Commodore

Praha 10. K Botiči 5

tel.: 743755-725141 linka 16

fax: 720379

Pracovní doba:

Po - Pá - 9:00 - 17:00

So ... zavřeno